

RAVENOUS

LIVRE DE RÈGLES

Par Le Dandaedre

À propos de cette édition



Copyrightish® Dandaedre 2022–2024

Version [681e289]

Auteur

Dandaedre

Relecteurs

Vicky, Durbin, Wulfran, John Von Frenetico

Éditeurs – contenu

Wulfran, Vicky, Vandole, Durbin, Yétie

Graphistozaure

Noushido

Éditeur exécutif

Vicky

Éditeurs – règles

Vicky, Vandole, Durbin

Palettes de couleurs

Lost Century – CopheeMoth · Dynasty38 – Nicola · Blighted Paint – SurrealEmber

Testeurs

- Session 1** Gregzel, Durbin, El Fredo, Wulfran
- Session 2** Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Vandole
- Session 3** Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, El Fredo
- Session 4** Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, Vandole, Ily'
- Session 5** Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, Vandole, Ily', El Fredo



❖ COPIE FOURNIE EN CADRE RESTREINT ❖

Ne pas reproduire par des moyens normaux ou paranormaux.

Si vous lisez ceci, mais que je ne vous connais pas, vous êtes un vilain petit filou.

Si vous ignorez ce message en fermant les yeux pour ne pas le lire et passez à la page suivante, sachez que ça compte quand même et que vous n'êtes pas meilleur que moi.

Table des matières



1. Introduction	11
2. Géographie	13
2.1. Carte du monde	14
2.2. Baronnies Steingrund	15
2.3. Clans guerriers Anankar	15
2.4. Noocratie Fangdräel	16
2.5. Empire YonSen (𐄎𐄌)	16
2.6. Royaume de Tréorst	16
2.6.1. Introduction	17
2.6.2. Institutions importantes	17
2.6.3. Krâorst	17
2.6.4. Arendorst	18
2.6.5. Thénèt	18
2.6.6. Ébil	18
2.6.7. Margoz	18
2.6.8. Méllior	19
3. Chasseurs et calamités	21
3.1. L'humanité de Draän	21
3.2. De la nature de la marque	21
3.3. La Sangressence et les calamités	23
3.4. Le cycle de prédation	25
3.5. L'évolution des enfants des calamités	25
4. Origines	27
4.1. Abyssal	29
4.1.1. Ayakryia, Arbitre Cruel	29
4.1.2. Yaratogoth, Cercle Brisé	33
4.2. Baloth	37
4.2.1. Darnük, Titan Briseciel	37
4.2.2. Baräraoh, Crête des Nuages	39
4.3. Béhémoth	41
4.3.1. Beweül, Marche Indomptable	41
4.3.2. Krangarath, Ire de Roche	43
4.4. Célestial	45
4.4.1. Ayakoyin, Abjecte Vérité	45
4.4.2. Jnéradantar, Juge Ardent	49
4.5. Djieien	51
4.5.1. Tsajariin, Trame Honnie	51
4.5.2. Sshajadra, Toile Éthérée	55
4.6. Dragon	59
4.6.1. Ūr-Dragon, Maître des Cieux	59
4.6.2. Bralikāaan, Cœur Ardent	61
4.7. Fenrir	63

4.7.1. Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	63
4.7.2. Okyutsuki, Désirs Brûlants	65
4.8. Guivre	69
4.8.1. Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	69
4.8.2. Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	73
4.9. Kraken	75
4.9.1. Sazkrüir, Abîmes Infinis	75
4.9.2. Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	79
4.10. Léviathan	83
4.10.1. Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	83
4.10.2. Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	87
4.11. Rök	91
4.11.1. Firah Solhan, Ire Prismatique	91
4.11.2. Adetharn, Feu du Renouveau	93
4.12. Tréant	97
4.12.1. Stuuunmaärük, Pulsation Inextinguible	97
4.12.2. Mongaroth, Tourment Oublié	101
4.13. Yénuï	105
4.13.1. Skeyöold, L'Insondable	105
4.13.2. Anemanth, Destin Changeant	109
5. Écoles de combat	113
5.1. Écoles à travers le monde	113
5.2. Dénomination des techniques	113
5.3. Les tiers de maîtrise	113
5.3.1. Techniques spécialistes et uniques	114
5.3.2. Achat de techniques d'autres classes	114
5.3.3. Types de technique	114
5.4. Artilleur	117
5.5. Bidouilleur	123
5.6. Einerjar	129
5.7. Franc-Tireur	133
5.8. Guerrier Mage	137
5.9. Lancier	141
5.10. Mage Bestial	145
5.11. Maître-Lames	149
5.12. Protecteur	153
5.13. Sangremage	157
5.14. Spécialiste des Armes Lourdes	163
6. Les métiers de l'artisanat	167
6.1. Armurier	167
6.2. Cuisine	168
6.3. Binousier	168
6.4. Alchimiste	169
6.5. Maître des pièges	169
6.6. Mineur et Herboriste	170
7. Explication des compétences	171

7.1. Compétence principale	171
7.2. Spécialité Maîtrise	171
7.3. Spécialité Excellence	171
7.4. Spécialité Finitions	171
7.5. Le niveau d'artisanat	171
7.6. Toxicité	172
7.7. Coût et Rareté des matériaux	172
7.8. Satiété	172
8. Armurerie	175
8.1. Arme combinée	175
8.2. Réparations et reforge	181
9. Restauration	183
10. Binouserie	187
10.1. Consommation	188
11. Alchimie	189
12. Pièges et Appâts	195
12.1. Choix des effets	195
12.1.1. Affliction	196
12.1.2. Projections	197
12.1.3. Protections	197
12.1.4. Niveau	197
12.2. Prérequis	197
12.2.1. Matériaux	197
12.3. Pose des pièges	198
12.4. Intégrité	198
12.5. Camouflage	199
12.6. Spécialités	199
12.7. Se libérer d'un piège	199
12.8. Détection et désamorçage	199
12.9. Désamorçage	200
13. Achat des ressources, rareté et disponibilité	201
13.1. Obtention des ingrédients	201
13.2. Argent et achats	201
13.3. Rareté et disponibilité	202
13.4. Niveau de danger et envoi d'équipes	202
13.5. Négociations	202
14. Consommables	205
14.1. Gadgets	205
15. Les Diverses Races de Dräan	207
15.1. Viashno	207
15.2. Avemains	207
15.3. Léonins	208
16. Règles	209
16.1. Règles de base	209
16.1.1. Jet de compétences et de caractéristiques	209
16.1.2. Spécialités	211

16.1.3. Critiques	211
16.1.4. Degré de difficulté, importance de la narration	211
16.2. Compétences, équipements, réalisme, rapidité	212
16.2.1. Équitation et dressage	212
16.3. Règles en combat	213
16.3.1. Attaques de Sangressence	214
16.3.2. Dés sans nature	214
16.3.3. Actions en combat	214
16.3.4. Initiative et tour de jeu	215
16.3.5. Attaque	217
16.3.6. Parade, Esquive et Repositionnement	220
16.3.7. Mouvement	223
16.3.8. Coûts en actions	224
16.3.9. Maniements d'armes	225
16.3.10. Calcul des dégâts	226
16.3.11. Résistances	227
16.3.12. Points de vie et localisations	229
16.3.13. Attaques à aire d'effet	229
16.3.14. Réactions	231
16.3.15. Interruptions et initiatives	232
16.3.16. Passif, passifs nommés et cumul de règles	232
16.3.17. Se jeter à terre	233
16.3.18. Sortir de combat	233
16.3.19. Destruction du terrain	235
16.4. Transcendance	236
16.4.1. Contrecoup de la Transcendance	236
16.5. Actions physiques d'éclat	237
16.5.1. Être saisi par une créature	238
16.6. Types de dégâts	239
16.6.1. Dégâts physiques	239
16.6.2. Dégâts élémentaires	239
16.6.3. Dégâts d'essence	240
16.7. Dégâts de projectiles improvisés	240
16.7.1. Dégâts de base	240
16.7.2. Dégâts supplémentaires	240
16.7.3. Distance de lancer	241
16.7.4. Distance de chute	241
16.8. Altération d'état	241
16.8.1. Altérations Mineures	242
16.8.2. Altérations Majeures	243
16.8.3. Altérations Transcendantales	243
16.8.4. Altérations Tierces	244
16.8.5. Résistances	244
16.8.6. Applications naturelles des altérations	245
16.8.7. Altérations et créatures	246
16.8.8. Altérations et créatures	247

16.8.9. Altérations et créatures	247
16.9. Récupération	248
16.9.1. Soins et médecine	248
16.9.2. Fatigue	249
16.9.3. Récupération de la fatigue	250
16.9.4. Les ressources aggravées	250
16.10. Danger et prédation	251
16.10.1. Peur et sang des calamités	251
16.10.2. Calamités et cycle de prédateurs	251
16.10.3. Peur	252
17. Création	255
17.1. Création de personnage	255
17.1.1. Choix de l'origine	255
17.1.2. Répartition des points	255
17.1.3. Limites	255
17.1.4. Calcul des statistiques	255
17.1.5. Choix des techniques	256
17.1.6. Choix des armes et des consommables	256
17.2. Création d'une nouvelle Origine	257
17.3. Créer une classe	258
17.4. Créer un monstre	261
17.4.1. Caractéristiques et compétences	261
17.4.2. Résistances et durée du combat	265
17.4.3. Notions avancées	267
18. Feuille de Personnage	271
18.1. Caractéristiques	271
18.1.1. Coûts des caractéristiques	271
18.1.2. Limites de caractéristiques	271
18.1.3. Coût des compétences	271
18.1.4. Effet des gains temporaires	272
18.2. Calcul et signification des divers champs	272
18.2.1. Torque	272
18.2.2. Vitesse	274
18.2.3. Jauge	274
18.2.4. Jauge d'empoisonnement	274
18.2.5. Sang	274
18.2.6. Actions	274
18.3. Liste des compétences	275
18.3.1. Types et explication des compétences	275
19. Foire aux questions	283
20. Écran du maître de jeu	301
21. Gains d'expérience et Progression	305
21.1. Absorption du sang et gain d'expérience	305
21.1.1. Limitation	305
21.1.2. Coûts réduits	305
21.2. Teinte des calamités	305

21.3. Rites de passage	306
22. Aide au MJ	307
22.1. De la nature des discussions lors d'une partie	307
22.1.1. De l'art des narrations des joueurs	307
22.1.2. De la communication en partie	307
22.2. Mener une chasse	308
22.2.1. Préparations préliminaires	308
22.2.2. Phases de combat	308
22.2.3. De l'art de la préparation	310
22.2.4. Variantes	310
22.2.5. Récompenses	311
22.3. Grandes Chasses	311
23. Bestiaire	315
23.1. Arpaneris Commun	316
23.2. Baloth Joueur	317
23.3. Ekrasil Irefeu	318
23.4. Atkeolajakis Noble	319
23.5. Arangar	321
23.6. Abjernide Arroiseur	323
23.7. Kioenkkol	325
23.8. Urgaeï Givrecornes	326
24. Glossaire	329

Introduction

Dräan.

Nul ne saurait remonter jusqu'à la genèse de ce monde immémorial et impitoyable. Seules en subsistent des légendes, peut-être inventées de toutes pièces, peut-être porteuses d'une vérité intemporelle... Les anciens de Tréorst racontent que Dräan est l'œuf-monde de la calamité primordiale éponyme : Dräan — l'enfant des divinités cosmiques qui errent dans le ciel infini bien par-delà les nuages et dont les larmes créèrent les étoiles.

Une seule chose est certaine : sur Dräan, l'humanité n'est qu'une arrière-pensée.

Les véritables maîtres et maîtresses de Dräan sont les calamités et leurs enfants. Des créatures aussi innombrables que diverses qui peuplent toutes les régions du monde — des profondeurs les plus insondables aux plus hauts pics des montagnes, des grottes labyrinthiques aux plaines interminables, des cieux infinis aux cratères des volcans...

Ces créatures sont en constante lutte pour leur survie dans un cycle de prédation cruel où même les prédateurs les plus puissants ne peuvent dormir sur leurs deux oreilles.

Dans ce paysage chaotique, l'humanité tente — tant bien que mal — d'entretenir sa place au sein de cet équilibre plus que précaire. Barricadés dans des forteresses imprenables qui bien souvent finissent balayées par le soupir distrait d'une calamité rêveuse ; ou bien dissimulés dans de minuscules villages hors de portée, voués à disparaître quand, inévitablement, ils seront découverts — la survie sur Dräan est bien plus souvent l'affaire du hasard que la préparation.

Le plus grand obstacle à l'essor de l'humanité, plus encore que ses innombrables prédateurs ; est le passage du temps. Le cycle de Dräan.

Outre le cycle des saisons que nous connaissons, Dräan est aussi régi par le cycle de l'Éveil qui rythme existence et réalité. Au début de chaque cycle, au moment de l'Hibernation, les calamités sont léthargiques et naissent relativement peu fréquemment. Peu à peu, de décennie en décennie et de siècle en siècle, elles gagnent en nombre, en agressivité, en effervescence, jusqu'à devenir innombrables. Surpuissantes. Implacables. Jusqu'à la culmination ultime, jusqu'à l'apogée... jusqu'à l'Éveil.

Un événement cataclysmique qui finit inéluctablement par se produire — parfois après des siècles, parfois après des millénaires ; et qui finit toujours par dévaster l'entièreté de la planète. Un conflit apocalyptique entre les calamités majeures dont la réalité elle-même est le dégât collatéral. Ni leurs enfants, ni les océans, ni les cieux ni les montagnes ne sont assez majestueux pour leur survivre.

Chaque Éveil redessine Dräan elle-même.

Les seuls membres de l'humanité capables de tenir tête à la faune sont les chasseurs. Humains, humaines ou autres¹ touchés par la Marque qui naissent bénis — ou maudits — par la sangressence de ces entités quasi-divines qui leur octroie des pouvoirs inimaginables : dotés d'instincts et de sens rivalisant la préscience, endurants par-delà la raison, d'une force incommensurable et frôlant l'immortalité.

Seulement, cette Marque affecte aussi leur apparence physique : souvent plus grands que les humains, et exhibant des caractéristiques animales héritées de la calamité qui les a marqués, certains

¹Voir Chapitre 3.1.

chasseurs deviennent peu à peu si monstrueux qu'il est difficile de les imaginer ayant été humains un jour. D'autres au contraire vivent des siècles sans jamais exhiber la moindre modification physique.

Plus terrifiant encore, certains disent qu'il en va de même pour leurs esprits.

Ce sont ces **chasseurs** que les joueurs et joueuses incarnent dans RAVENOUS. Éléments aliens au sein de l'humanité « véritable », les **chasseurs** sont considérés de façons très différentes par les diverses cultures du monde. En **Tréorst**, ils vivent en parallèle des **hominiens (hominien)** sans grande différence de status malgré leurs écarts de mœurs et d'apparence, et s'adonnent en général aux tâches trop dangereuses pour leurs comparses, plus versés dans les disciplines, disons... mentales.

RAVENOUS est un jeu de rôle qui se veut difficile, tactique et juste. Les joueurs ont à leur disposition des outils très puissants qu'il leur sera essentiel de manœuvrer stratégiquement pour venir à bout des menaces que le **Maître de Jeu** mettra sur leur chemin.

Bon courage !

Géographie

Le monde de Dräan est encore vastement inexploré. La présence des calamités partout où le regard porte — et souvent tapies hors de vue — rend toute forme de déplacement extrêmement dangereuse. Les relations au sein d’une même région sont déjà très difficiles à entretenir, même avec l’aide des chasseurs ; il est rare que l’idée de se lancer à la découverte d’un inconnu hors d’atteinte soit considérée très séduisante, même parmi les plus téméraires.

Ce manque de connaissances sur les contrées avoisinantes invite cependant aux contes et légendes. L’Œil de Dräan, par exemple, trônant au centre de l’océan central de Dräan, visible de tous et pourtant si irrémédiablement hors d’atteinte — est certainement le lieu le plus envoutant pour tous les folklores. Il est dit que s’y trouve la clé de l’Immortalité véritable, l’Arme Ultime permettant de terrasser les calamités majeures, l’Arbre primordial qui cause leur naissance... Les deux seules certitudes véritables, malheureusement, sont d’une part qu’y résident les calamités les plus féroces ayant jamais existé, et d’autre part que nul, même les chasseurs les plus puissants, n’en est jamais revenu.

Les cinq contrées connues se trouvent dispersées sur les côtes de cet océan. Presque sans contacts les unes avec les autres, elles sont au moins au courant de leurs existences réciproques.

Plus que leurs voisins, cependant, ce sont leurs passés qui les passionnent. Éveil après Éveil les civilisations naissent, persévèrent, grandissent et finissent invariablement par disparaître. Non sans laisser derrière eux d’alléchantes reliques de leur grandeur, sources de pouvoir extrêmement convoitées et susceptibles à elles seules de faire la gloire d’un village, d’une ville, d’une région voir d’un pays tout entier par leur seule puissance.

Plutôt que partir sans destination à l’exploration d’un lointain inconnu, c’est donc tourné vers l’intérieur que les passions aventureuses se déchaînent. Les territoires supposément occupés par l’humanité sont bien plus vastes qu’ils ne sont explorés, et les découvertes de ruines immémoriales sont des événements extrêmement importants pour le pays où elles ont lieu — et parfois ses voisins proches. C’est la raison pour laquelle, malgré la difficulté et surtout le risque qu’implique l’archéologie, elle reste l’une des passions dominantes de toutes les peuplades de Dräan.

2.1. Carte du monde



2.2. Baronnies Steingrund

Les **Baronnies Steingrund**, situées tout au nord de **Brundaär**, sont perpétuellement balayées par des vents glaciaux et régulièrement dévastées par les éléments déchaînés. Pourtant, malgré les conditions climatiques catastrophiques, **Steingrund** est loin de la région stérile et inhabitable que l'on pourrait imaginer... pour qui ose braver ses dangers.



Les **Baronnies Steingrund** sont dominées depuis des millénaires par les **Seigneurs du Sang** : Des chasseurs extrêmement puissants exerçant une autorité absolue sur leur territoire, capables d'ordonner des campagnes militaires entières pour éradiquer les **calamités** qu'ils jugent comme des menaces ; piétinant les cadavres de leurs vassaux pour porter eux-même le coup de grâce à la créature.

La conséquence de ce fonctionnement est qu'au sein de **Steingrund**, très peu de **calamités** puissantes rôdent très longtemps ; mais celles jugées trop faibles pour justifier une action coordonnée sont laissées libres de terroriser quiconque serait assez fou pour s'éloigner de la protection de son **Saigneur** — jusqu'à grandir au point d'éveiller l'intérêt du maître des lieux.

Les individus non-marqués, quant à eux, sont traités comme des esclaves au sein des **Baronnies Steingrund**. Jugés trop faibles pour mériter d'exister, leur seul raison d'être est d'enfanter des chasseurs et de se dédier corps et âme à leur service. Ils sont malgré tout protégés et défendus par les **chasseurs** malgré le mépris qu'ils leur inspire.

2.3. Clans guerriers Anankar



Les **Clans guerriers Anankar** composent une nation gigantesque de tribus entièrement nomades. Si la plupart des autres nations tentent de se protéger par de gigantesques murailles et protections derrière lesquelles ils se terrent, les **Clans guerriers Anankar** survivent grâce à leur mobilité, qui à son tour leur permet des capacités de communication et d'information bien supérieures à la moyenne.

L'autre élément clé de leur survie est un phénomène rare et mal compris : la concentration d'individus marqués et d'hybrides est plus fort ici que n'importe où ailleurs sur **Dräan**. Les races les plus représentée sont les **viashnos**, suivi des **léonins** et enfin les **humains**. Parmi eux, une grande majorité sont des **chasseurs**. Ces enfants des calamités sont considérés comme des divinités au sein de leurs clans, et occupent les positions les plus prépondérantes de la société. Cependant, à l'opposition des **Saigneurs d'Anankar**, ceux-ci n'abusent en aucun cas de leur station, et les non-marqués, bien que plus minoritaires que dans d'autres nations, font partie intégrante de leurs clans, et occupent des fonctions moins nobles, mais complémentaires et parallèles à la chasse.

Méconnus du reste du monde, puisque complètement isolés, existent au plus profond des déserts d'**Anankar** de *véritables* divinités.

2.4. Noocratie Fangdräel

La **Noocratie Fangdräel** est sans conteste la plus inhabituelle des cultures et sociétés de **Dräan**. Là où la quasi-totalité des espèces de la planète luttent sans répit pour leur survie, les **hominiens** de Fangdräel, dirigée par le Conseil des Très Sages, a investi tous ses efforts dans la compréhension des créatures qui les entourent, marquées ou non ; et sont parvenus, après des siècles d'efforts infatigables, à construire une nation de paix. Ou en tout cas, ce qui se rapproche le plus d'une nation en paix à la surface de **Dräan**. Ici, l'humanité vit en osmose avec les créatures qui font tout autant partie de la Noocratie que les **chasseur** ; ordre séculaire qui y joue à la fois le rôle de bergers bienveillants et arbitres impitoyables.



En effet, cette harmonie impossible est seulement explicable par le savoir minutieux collecté suite au travail acharné de dizaines de générations successives, qui permet aux **hominiens** de Fangdräel non seulement de reproduire pour chaque créature l'environnement qui lui plaît, mais aussi de façonner une société juste dans laquelle la prédation occupe une place d'honneur.

Au sein de la **Noocratie Fangdräel**, nul n'est au-dessus des lois de la nature. Ni l'humanité, ni les chasseurs, ni les calamités.

2.5. Empire YonSen (豊 奈)



L'**Empire YonSen** s'est formé autour de l'Impératrice YoSoHara, une **chasseuse** révérée en tant que déesse pour sa prouesse martiale hors du commun. Les légendes racontent qu'elle aurait terrassé une **enfant des calamités** en combat singulier. Sous son règne, les **chasseurs** de l'île parvinrent peu à peu à repousser, puis exterminer les **calamités** de la surface de **YonSen**.

Ce répit apparent fut cependant de bien courte durée. En effet, les **calamité** marines des environs, alléchées par ce territoire nouvellement offert à elles, commencèrent leurs assauts incessants sur l'île, mettant à rude épreuve les **chasseurs** de **YonSen**, les obligeant à se répartir sur toutes les côtes du continent pour repousser leurs avancées toujours plus audacieuses.

Cause ou conséquence de son histoire exceptionnellenmt sanglante, l'**Empire YonSen** est extrêmement porté sur la chasse, élevant le combat contre les **calamités** au rang d'Art suprême auquel tout **chasseur** est voué dès sa plus tendre enfance. **YonSen** est par ailleurs engoncé dans un système de caste très rigide, essentiel à l'entretien de la machine de guerre qu'est l'Empire, mais responsable de beaucoup de souffrance et d'insatisfaction.

2.6. Royaume de Tréorst

Enfin, le **Royaume de Tréorst**. Les informations que vous trouverez tout au long de livre... viennent de **Tréorst**. Loin de nous l'idée de donner l'impression que **Tréorst** est plus important que le reste du monde ; mais c'est la région sur laquelle se concentre ce livre.

2.6.1. Introduction

Le **Royaume de Tréorst**, malgré son nom suggérant l'unité, est en réalité composé d'une multitude de cité-états exerçant une forte autorité dans leurs sphères d'influences respectives. La famille royale prétend que **Tréorst** est un royaume bénéfique protégeant de son rayonnement bienfaisant le moindre recoin de son territoire ; le rendant imperméable au passage du temps comme celui des calamités.

La réalité est malheureusement tout autre.

Tenues à bout de bras par une guilde des chasseurs débordée, les cités-états peinent à protéger leurs enclaves, et plus encore de porter secours à leurs fiefs. De leur côté, les Gardiens de Tréran, chargés de la protection de la capitale, Kraorst, loin de pouvoir protéger le territoire entier, parviennent à peine à sauvegarder la ville de l'afflux incessant des calamités venues tout droit de l'**Œil de Dräan**.

2.6.2. Institutions importantes

2.6.2.1. La guilde des Chasseurs

La base d'opérations de l'ordre des chasseurs est située à **Krâorst**, avec à sa tête Sabel Meilfort qui mène le groupe désuni et hétéroclite que sont les **chasseurs** d'une poigne de fer. Grâce à ses efforts infatigables et ceux de son père avant elle, la **guilde des Chasseurs** jouit d'une réputation extrêmement positive partout en **Tréorst**. La **Guilde** est chargée de la sécurité de l'ensemble du territoire, partout où l'**ordre des Gardiens de Tréran** ne peut pas agir.

Malgré la tendance naturelle des **chasseur** à l'individualisme et leur tendance à refuser l'autorité, la guilde, sous l'égide de la Guildemaître, a réussi à s'imposer comme un berger sinon un guide pour tous les marqués de **Tréorst**.



2.6.2.2. L'ordre des Gardiens

Héritiers d'un savoir ancestral et d'interminables réserves de soldats et d'équipements, l'**ordre des Gardiens de Tréran** est le seul corps d'armée de tout **Dräan** à employer des individus non-marqués dans ses troupes régulières. Répondant directement à l'autorité de la couronne, il est officiellement chargé de la défense de tout **Tréorst** et a pour cela des moyens quasiment illimités. En pratique, ils ne parviennent qu'à grand peine à accomplir la tâche monumentale qu'est d'endiguer le flot incessant de calamités venues droit de l'**Œil de Dräan** et laissent volontiers la **guilde des Chasseurs** se charger de la sécurité partout en-dehors de **Krâorst**.

2.6.2.3. Shuüran, les dents de l'ombre

Organisation très secrète, mystérieuse et surtout méconnue, Shuüran est une société dont l'objectif est de maintenir le status quo et apaiser les auteurs de troubles avant qu'ils ne viennent à entâcher l'harmonie du **Royaume de Tréorst** et la réputation des **chasseurs**.

2.6.3. Krâorst



Krâorst est la capitale de l'**Royaume de Tréorst**. C'est un bastion millénaire surprotégé, muni de remparts barbelés juchés de myriades de canons Essoufflenfert. Selon ses dirigeants, ce serait plus précisément « le dernier bastion de la civilisation, et l'ultime rempart contre l'éveil des **calamités**. »

Se targuant d'avoir jadis été l'instrument de la défaite d'une **calamité majeure**, nombreux sont ceux prêts à croire en sa solidité millénaire ; allant souvent jusqu'à oublier les sacrifices d'innombrables **chasseurs** de légende dans le combat apocalyptique qui mena à la défaite de cet adversaire invincible. La cité est riche d'un flot incessant de population en quête de sécurité, savoir, et richesses.

Malheureusement, cette concentration inhabituelle de sécurité et richesses en un seul endroit commence à entraîner un phénomène encore bien méconnu : le déclin.

En effet, la corruption commence à glisser son emprise insidieuse dans toutes les strates de la société, guidée en fer de lance par une bourgeoisie agglutinée au confort émanant de la famille royale et se berçant d'illusions doucereuses. Certains d'entre eux allant jusqu'à prétendre à corps et à cri que l'Éveil n'existe pas — tout en s'assurant de graisser généreusement la patte de soldats pour assurer leur sécurité.

Désormais à peine capable d'assurer sa propre protection, Krâorst, autrefois figure rayonnante du Royaume de Tréorst est aujourd'hui incapable de porter assistance aux autres cité-états. Les richesses millénaires qu'elle abrite restent cependant trop imposantes et trop alléchantes pour entâcher la réputation de la capitale ; et nombreux sont les chasseurs qui se laisseront piéger par des promesses mielleuses d'artefacts et savoirs ancestraux en échange de protection personnelle.

2.6.4. Arendorst

Premier rempart face à l'Œil de Dräan, la cité joue un rôle très peu enviable au sein du Royaume de Tréorst. Dévastée par les assauts perpétuels de calamité assoiffées de sang, elle ne parvient à résister qu'au prix de sacrifices incessants de l'ordre des Gardiens et la participation inestimable de la guilde des Chasseurs. Arendorst possède une telle notoriété qu'il est fréquemment dit qu'y chasser quelques mois compte pour autant d'années partout ailleurs dans le monde.

Excepté l'Œil de Dräan, bien sûr.

2.6.5. Thénèt

Ville maritime perpétuellement assiégée par des fils du Kraken et du Léviathan, Thénèt est forte d'une flotte très spécialisée. Riche de navires renforcés et étudiés pour résister aux assauts sous-marins ainsi que d'une élite de navigateurs souvent marqués par les calamités et toujours par la folie — cette force maritime ne répond suprenamment pas de la guilde des Chasseurs, mais de sa propre guilde, chargée d'assurer la sécurité des côtes est du Royaume de Tréorst.

Nombreux sont les chasseurs qui partent en loisir à Ténèt pour profiter du danger et des chasses exceptionnelles que la haute mer propose.



2.6.6. Ébil

Cité-état à mi-chemin entre Thénèt et Krâorst, Ébil s'est découvert un essor aussi extraordinaire qu'inespéré alors que, du jour au lendemain, elle se retrouva en plein milieu de la plus grande route commerciale du royaume. Saisissant sa chance, Ébil se spécialisa très vite dans l'offre de services de protection divers, puis élargit ses intérêts en investissant dans leurs propres systèmes de transports et finit naturellement par attirer pléthore de marchands notamment grâce à des exonérations exceptionnelles de taxes pour les nouveaux arrivants.

À présent, Ébil se targue de pouvoir faire acheminer des marchandises depuis les Baronnie Steingrund jusqu'à l'Empire YonSen.

2.6.7. Margoz

Dernière cité-état avant les Baronnie Steingrund, Margoz est continuellement balayées par les vents gelés venus du nord. C'est une ville endurcie et toujours prête pour les hivers interminables de la région... et les enfants des calamités qui les accompagnent.

Malheureusement pour elle, les éléments et les **calamités** ne sont que deux des trois ennemis de Margo. Le dernier et le plus imprévisible étant la compagnie rarement bienveillante de ses voisins septentrionaux, toujours prêts à se débarrasser de leurs problèmes en les éconduisant vers le sud.

2.6.8. Méllior

Ancienne enclave d'Ébil dont presque personne ne connaissait le nom ; Méllior a connu un essor tout aussi fulgurant que celui de la cité-état, mais sans rapport direct avec la croissance de Thénèt. Ce sont les découvertes de plusieurs ruines millénaires ensevelies à quelques kilomètres du village qui l'ont transfiguré en quelques semaines au status de bourgade puis de ville bourgeonnante d'activité. Désormais centre d'une attention incessante, Méllior est devenue une ville active jour et nuit, accueillant un flot intarissable d'explorateurs, chasseurs et marchands opportunistes en tout genres ; tous souhaitant jouer leur rôle dans cette nouvelle ruée vers l'or.

Malheureusement pour la ville et les locaux, Méllior peine — de façon tout à fait compréhensible — à accommoder sa popularité subite ; et plus encore à défendre ses intérêts dans cette effervescence. Intérêts d'autant plus menacés que la nouvelle de la découverte de ces ruines a déjà parcouru le monde, et qu'elle a non seulement éveillé l'intérêt de tous ses voisins du **Royaume de Tréorst**, mais aussi l'**Empire YonSen**.

Chasseurs et calamités

3.1. L'humanité de Dräan

Il existe sur **Dräan** bien plus la faune et la flore que nous connaissons. S'il est possible d'y croiser des créatures très semblables à celles auxquelles nous (lecteurs) sommes habitués, il y nage, rampe, creuse, court, glisse, piétine, galope, grimpe et vole à peu près tout ce que votre imagination puisse vouloir y créer.

Il en va naturellement de même pour les races « intelligentes » — à noter que beaucoup des enfants des calamités le sont, mais par fierté assez déplacée, la barre de l'intelligence telle que définie par l'humanité est tracée exactement à ses pieds pour n'y laisser rentrer que ce qui lui ressemble. En effet, si on peut trouver sur **Dräan** une grande quantité d'**humains**, marqués ou non, il existe aussi beaucoup d'autres races faisant toutes parties de la même espèce : les **hominiens**.

En tant qu'individus d'une même espèce, ils peuvent donc naturellement se reproduire entre eux, leur descendance adoptant unilatéralement les traits de l'un des parents, pouvant parfois remonter plusieurs générations en arrière.

Voici la liste des races connues de **Dräan**, se référer à leur entrée de glossaire pour plus de détails :

- les **avemins**, humains-oiseaux originaires de **Tréorst** qui se sont répandus dans le monde entier ;
- les **harengons**, humains-lièvres endémiques de l'**Empire YonSen** et très rares en-dehors ;
- les **naris**, humains-renards eux aussi originaires du **YonSen** et quasiment jamais vus ailleurs ;
- les **léonins**, humains-lions nés en **Brundaär** et présents partout ;
- les **loxodons**, humains-éléphants originaires de la **Noocratie Fangdräel** depuis émigrés dans tous les continents ;
- les **nozorogs**, humains-rhinocéros ayant vu le jour sur le continent dévasté des Dreikinsteps et répandus depuis partout dans **Dräan** malgré leur faible nombre ;
- les **timsahin** (singulier **timsah**), humains-crocodiles endémiques du sud de **Brundaär**, dans les **Clans guerriers Anankar** qui sont très rarement vus ailleurs ;
- les **ürzens**, humains-ours nés au milieu de **Brundaär**, dans le territoire actuel du **Royaume de Tréorst** et présents partout ;
- les **viashnos**, humains-dragons originaires de l'interminable chaîne montagneuse à l'est d'**Anankar**, on les trouve principalement dans les climats chauds ou tempérés ;
- les **yélens**, humains-cerfs endémiques de **Fangdraël** presque jamais aperçus ailleurs.

Toutes ces races sont accessibles aux joueurs, sous réserve de l'autorisation par le **MJ**. Elles n'ont aucune influence sur quelconque statistique au moment de la création de personnage, mais peuvent de beaucoup changer sa saveur. Cette liste n'est pas exhaustive, et libre à vous d'inventer de nouvelles races, tant que celle-ci vous paraissent cohérentes avec l'univers.

3.2. De la nature de la marque

Les **calamités majeures** sont des entités transcendant l'existence, défiant jusqu'à la réalité même. Leur être est si profondément puissant et irréel qu'il altère **Dräan** elle-même. Leur influence s'étend bien au-delà de ce qui est perceptible, au-delà de notre plan d'existence. Au-delà de toute compréhension.

C'est cette influence qui est à l'origine de la **Marque**.

Phénomène encore mécompris malgré son importance prépondérante dans toutes les sociétés hominiennes de la surface de Dräan, les marques apparaissent et disparaissent dans les lignées, familles et patries sans qu’aucun sens ne puisse en être fait. Des couples non marqués peuvent donner naissance à des chasseurs, des familles chasseurs de générations en générations peuvent avoir un enfant sans Marque... Rien ne semble faire de sens dans son apparition, et les plus grands érudits se sont résolus à en déduire qu’il s’agissait, pour les uns de la volonté de Dräan, pour les autres de celle des calamités majeures elles-même ; ou enfin pour les plus sceptiques, le simple fruit du hasard.

Pour mystérieuses que soient les règles régissant son apparition, celles de son existence sont en revanche bien comprises. Les individus marqués le sont toujours par une calamité majeure spécifique, arborent dès la naissance des traits (physiques ou de personnalité) hérités de celle-ci, et enfin, ils n’ont rien d’hominien.

Les chasseurs sont plus forts, plus agiles, plus endurants que leurs congénères non-marqués, possèdent des sens bestiaux extrêmement affutés, et sont pratiquement invulnérables. Leurs capacités de régénérations défient toute logique ou réalité, et tous sont capables de revenir de la mort pour autant que leurs morceaux soient rassemblés suffisamment proches les uns des autres.

Ce sont des êtres inimaginables de puissance et d’endurance, capables de prouesses que nous, lecteurs, qualifions d’impossibles ou de « magiques ». Et pourtant, dans RAVENOUS, ces faits d’armes inconcevables sont monnaie courante et sont parfaitement expliqués.

Ce que la marque donne aux chasseurs que leurs congénères n’ont pas, c’est la Sangressence.

La Sangressence est une puissance mystique et arcane, intrinsèquement liée aux créatures qui la possède, qui les habite, les émule, les rend plus puissants, plus résistants, capables de résurrection et — pour ceux qui parviennent à la maîtriser — peut même leur permettre d’altérer la réalité. Certains êtres marqués peuvent créer des pieux acérés émergeant du sol pour empaler leur ennemi, d’autres sont capables de souffles de Magma, d’autres encore de faire s’abattre une foudre de Bois, une conflagration de Glace, d’invoquer des tentacules spectrales pour enserrer une cible, etc, etc.

Vous l’aurez compris, la Sangressence est la caractéristique qui fait des chasseurs ce qu’ils sont.

3.3. La Sangressence et les calamités

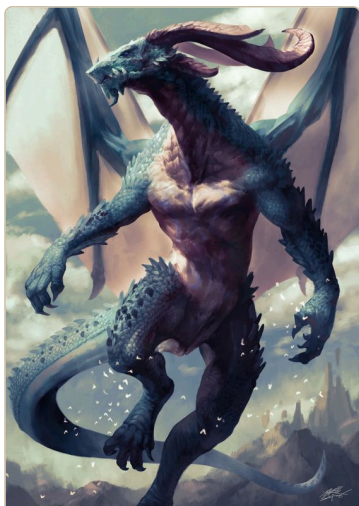


Fig. 8. – Un Zizfir juvénile.

Sur terre, sous la surface des mers et dans les cieux s'ébrouent bien plus que poissons, oiseaux et autres créatures au nombre variable d'appendices. Au-dessus de toute chaîne alimentaire, dans une classe à laquelle eux seuls appartiennent, les enfants des calamités sont les véritables maîtres de ce monde. Si certains sont de tailles raisonnables, tous sont bien plus dangereux que l'**hominien** moyen. Qu'ils soient de voraces Jantan, des félidés plus gros que des tigres se déplaçant en meute, ou un majestueux et imposant Aämarost — draconide capable de projeter un humain dans les airs d'un simple battement de ses puissantes ailes ; tous sont capables de décimer de larges groupes d'humains. La seule chance des mortels réside dans le fait que, toutes-puissantes qu'elles soient, ces créatures ne sont pas *alliées*.

Disputes de territoires, migrations, hibernations et accouplements rythment la vie de ces monstres comme celle de la frêle humanité qui en est tributaire. Les humains ne sont que des en-cas pour eux, à peine dignes de leur attention, et seulement capables de momentanément satisfaire leur vorace appétit.

Les **calamités majeures**, **mineures** et les **enfants des calamités** partagent tous la même caractéristique : eux aussi sont dotés de **Sangressence**. C'est ce qui les rend si incroyablement redoutables.

Ainsi, tous les **enfant des calamités** peuvent voir leur lignage remonter à l'une d'entre elles. Si ce lignage peut sembler parfois obscur d'un point de vue physique, comme dans le cas du Zizfir, fils de Beweül au corps presque humanoïde doté de puissantes ailes ainsi que d'une tête et des écailles de dragon, ils sont tous le reflet d'un ou plusieurs des aspects de leur illustre parent. Qu'il s'agisse de traits physiques ou de leurs capacités de **Sangressence**.

Si aujourd'hui on ne ignore toujours aujourd'hui comment toutes ces créatures sont apparues, beaucoup de théories ont vu le jour au fil des siècles. Allant de la corruption d'êtres vivants préexistants par l'essence des calamités en personne à l'apparition spontanée par ces dernières ; la **Sangressence** est le seul élément qui les lie véritablement. Celle-ci semble fortement liée au sang et bien qu'aucune science empirique n'ait pu le vérifier, nombre d'érudits ont manuscrit des bibliothèques entières sur le sujet.

Pour ajouter à la tâche déjà difficile de s'y retrouver dans ce paysage taxinomique infiniment complexe ; les **calamité**, riches d'espèces innombrables, arborent également une variété considérable au sein d'une même espèce. Les variants et les sous-espèces sont très fréquents, et un certains phénomènes amènent parfois à la création d'un ou une « alpha » — individu particulièrement puissant parmi son espèce. La tâche hardue des **chasseurs** passe donc par beaucoup d'observation, même pour affronter des créatures que l'on pense connaître. Qui sait si le Baloth Briséchine que vous poursuivez ne se mettra pas subitement cracher du feu ?

La **Sangressence**, si elle prête sa force aux **chasseurs**, elle n'en est pas moins extrêmement dangereuse. Ceux qui tuent ces créatures sont en réalité les seuls capables de les consommer sans périr. Car si tuer un Hecalist Arboricole pourrait nourrir un village pendant des mois, s'en repaître reviendrait au suicide pour ses habitants.

Pour ce qui est des **chasseurs**, la **Sangressence** semble avoir un fort lien avec leur marque, cette dernière semblant progresser plus vite quand ils consomment des **enfant des calamités** liés à la **calamité**

qui les a marqués. Dans certaines cultures, les **chasseurs** sont d'ailleurs parfois eux-mêmes reconnus comme des **enfant des calamités** de par leur étrangeté et leur puissance surhumaine.

Cette progression de leur marque est une obsession des chasseurs qui se retrouve à travers toutes les cultures. Elle tient donc d'un instinct intrinsèque aux **chasseurs** plus que d'une volonté consciente. Après chaque chasse, ceux-ci « consomment » quasi-invariablement leurs proies ; ce terme décrit à la fois le fait la dépecer pour en récupérer les ingrédients utilisables par les différents artisanats, mais aussi la consommation de sa **Sangressence** — de son être — qui permet aux **chasseurs** de faire progresser leur **Marques** et devenir ainsi toujours plus puissants.

Malheureusement, cette évolution a plus d'un coût, et si se nourrir de la **Sangressence** de leurs proies galvanise les chasseurs, c'est aussi une drogue qui les enivre, les pousse à chasser des calamités toujours plus fortes, toujours plus dangereuses — et les transforme aussi. L'évolution de la marque change toujours les **chasseurs** d'une façon ou d'une autre. Si ce ne sont pas leurs apparences physique devenant de plus en plus monstrueuse, c'est au moins leurs esprits qui se corrompent de plus en plus, et leurs instincts animaux qui prennent peu à peu le dessus ; les poussant inévitablement à l'isolement et la vie en ermite.

3.4. Le cycle de prédation

Il existe treize grandes familles de **enfants des calamités** connues, qui comptent au moins deux **calamités** nommées pour chacune de ces familles. Même ces calamités, pourtant proches de la divinité, ne connaissent pas une longévité absolue, et il arrive que certaines disparaissent alors que d'autres n'apparaissent. Ces événements, cependant, sont d'une rareté extrême et des générations entières se succèdent sans jamais connaître ces changements — sans compter que même lorsqu'ils ont lieu, il est quasiment impossible de les constater avec certitude.

Parmi ces treize familles connues a été observé un cercle de prédation plus ou moins précis. Les individus d'une famille sont évidemment si différents les uns des autres qu'il ne s'agit pas du tout d'une règle absolue, plutôt d'une tendance générale observée lors des guerres de territoire entre calamités de puissance similaire ainsi qu'une préférence de prédation constatée chez les individus étudiés.

Bien entendu, certaines familles de calamités ont une interprétation très personnelle de ce cercle de prédation. La Guivre en est l'exemple le plus criant :

3.5. L'évolution des enfants des calamités

Il est présumé que la **Sangressence**, qui sépare les **enfants des calamités** du reste de la faune de **Dräan**, est aussi la cause de leur croissance et leur évolution. Il a été observé chez certains enfants des calamités que, même lorsqu'ils ne consomment pas physiquement leurs proies pour se sustenter, ils ne manquent cependant presque jamais — sauf cas de force majeure — à absorber leur **Sangressence** ; et semblent s'en trouver directement renforcés.

L'hypothèse prévalente en **Tréorst** est donc que les **calamités** évoluent en puissance par un processus appelé la *bioaccumulation*, qui désigne l'absorption de **Sangressence**, soit par sa consommation directe, soit par l'influence passive d'une créature trop puissante qui en exuderait autour d'elle. Cette bioaccumulation permettrait donc aux **calamités** de transcender leur status actuel pour devenir de plus en plus puissantes, jusqu'à, si elles vivent suffisamment longtemps, devenir des **calamités majeures** elles-mêmes.

C'est aussi cette bioaccumulation qui, toujours d'après les érudits de **Tréorst**, serait la cause du cycle de l'**Éveil**.

En effet, si les calamités sont rares pendant la période d'**Hibernation** de **Dräan**, il est présumé que, infiniment lentement, c'est l'approche de l'éveil des diverses **calamités majeures** qui, peu à peu, diffuse dans l'éther de **Dräan** de plus en plus de **Sangressence** latente et imperceptible qui vient altérer la vie sur la surface de l'**Œuf** et cause l'apparition de plus en plus de créatures marquées ; qui vont ensuite s'entre-dévorer pour devenir de plus en plus fortes et finalement devenir complètement incontrôlables à l'approche de l'**Éveil**.

Origines

Chaque chasseur porte dans son sang l’empreinte d’une calamité. Cette ascendance, que l’on nomme son *origine*, ne désigne ni le lieu de sa naissance, ni sa culture, ni l’école de combat dans laquelle il a été formé : elle révèle la puissance inhumaine qui nourrit sa marque et façonne peu à peu son corps, ses instincts et ses pouvoirs.

Une origine définit les limites naturelles du chasseur ainsi que les dons qui s’éveillent aux différents stades d’évolution de sa marque. Deux descendants d’une même calamité peuvent pourtant manifester cet héritage de façons radicalement différentes. Certains en reproduisent la majesté, d’autres la cruauté, la faim ou les aspects les plus étranges ; mais aucun n’est condamné à partager la volonté de son géniteur.

Les pages suivantes présentent les entités accessibles aux joueurs et joueuses dequels ces derniers pourront incarner des scions. Choisir l’un d’eux revient à choisir la forme prise par cet héritage : ses caractéristiques maximum à la création, ses aptitudes fondamentales et les transformations qui accompagneront son ascension.

Abyssal



Ayakryïa, Arbitre Cruel



« La brume s'intensifiait alors que ses pas le rapprochaient de notre colonne, j'ai ordonné aux soldats de tenir leur formation et de se préparer à attaquer pour défendre la ville. Il était gigantesque, ses cornes allongeaient sa silhouette décharnée et bien trop humaine à mon goût. Les balistes ont déchaîné une pluie de carreaux aussi épais que des troncs d'arbres et j'ai sonné la charge. D'un revers de la main, la chose a provoqué une bourrasque de brume qui a traversé nos rangs. L'instant d'après, nos troupes s'entre-tuaient. »

— Szafiel, journal de voyage n°6.



Ayakryïa est le bourreau aveugle, une calamité à l'aspect dérangeant et emprunt de mystère. Certains cultes sanglants dans l'histoire l'ont révééré comme divinité : le dieu de la vengeance et de la justice secrète, frappant depuis les ténèbres. Ce désastre vivant imiterait la forme des mortels et, selon certains écrits anciens, sa véritable forme serait plus terrifiante encore, capable d'engendrer la folie par sa seule existence. Ses enfants sont des êtres défiant la raison qui rôdent dans les endroits empreints de la marque de leur géniteur et abattent sans discernement tout intrus. Les chasseurs issus de ce sang sont

des êtres malicieux dont l'apparence moins imposante que leur semblable ne fera jamais oublier une chose : ils sont toujours prêts à rendre coup pour coup.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Per (7) , Ag (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Ammortel A chaque fois que vous devriez mourir ou être dévoré à mort, vous vous décomposez immédiatement en une flaque de sang, perdez votre tour, toutes vos altérations temporaires et tous vos points de vie à la place, vous êtes **Hors de l'espace et du temps** tant que vous n'avez pas émergé. Malgré cet effet, vous pouvez utiliser les effets d' *Ammortel* . Tous les équipements que vous portez ou transportez disparaissent avec vous. Lorsque la créature subit des dégâts, vous pouvez choisir de régénérer toutes vos localisations d'autant de points de vie. Si vous avez régénéré plus de la moitié de votre *Force* de cette manière, vous pouvez désormais décider d'émerger d'une blessure de la créature au prix d'une réaction gratuite. Vous réapparaîsez immédiatement, au rang d'initiative actuel, avec tous les équipements ayant disparu avec vous, dans l'état où ils se trouvaient. Regagnez alors la totalité de vos actions et de vos dés comme si vous commenciez un nouveau tour² Ignorez les malus et altérations liés à votre décès la première fois que vous devriez les subir lors d'un combat (vous subissez ensuite ces malus et altérations normalement).

Effet

Hors de l'espace et du temps Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénerez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Passif

Cruelle Prédation Toutes les attaques que vous portez gagnent un bonus de +1 aux altérations **Tranchant** (↘) et **Perçant** (✓). Lorsque vous appliquez des marques de saignements, appliquez une marque supplémentaire.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

²mais ne jouez pas immédiatement : votre prochain tour commence normalement à votre rang d'initiative.

Passif

+3 Jauge (⚡) +1 Agilité +1 Torque (⚙️) +2 Vitesse -2 Points de Fatigue Résistance (Mentale) (-★)
Résistance (Horreur) (-★) Résistance (Abyssal (👹)) (+) Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Cruelle Justice À chaque fois que vous subissez une altération, vous pouvez faire que votre prochaine attaque possède cette même propriété en plus de ses autres propriétés au niveau (★). Au moment où vous portez cette attaque vous pouvez dépenser deux points de fatigue - si vous faites ainsi, augmentez cette altération de +1. Vous pouvez répéter ce procédé jusqu'à trois fois.

Passif

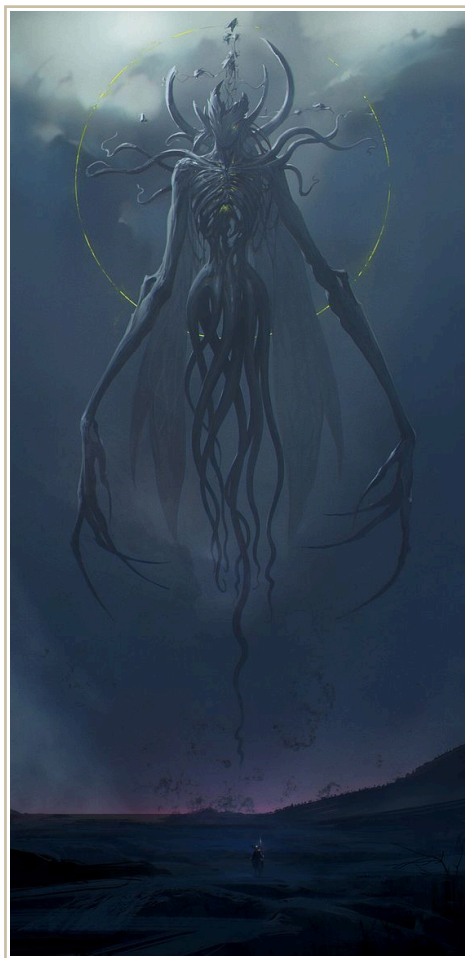
+2 ⚡ -1 PV (Toutes localisations) +4 Vitesse +1 Action Initiative +2

Yaratogoth, Cercle Brisé



« Ceux qui me traitent de lâche n'ont jamais vu le vrai visage de la terreur. On m'a promis de me couvrir d'or, que ma famille serait à jamais à l'abri du besoin, mais aucune forme de récompense ne m'aurait donné le courage de l'affronter. Il ne m'a pas attaqué, pas touché, je doute même qu'il m'ait seulement vu. Il se contentait de rester là, flottant au dessus des ruines de la cité. Lorsque son regard a balayé les environs, j'ai soudain vu la ville se reconstruire, avant d'être détruite à nouveau sans qu'il n'ait besoin d'y porter la moindre attention, encore et encore, comme prisonnière d'un cycle cruel et sans fin, et alors qu'il reprenait sa route, j'entendais les cris le poursuivre. »

— Abbán Le Fol, Contes et Légendes de Dräan.



Certains disent qu'il est le gardien du temps et de l'histoire, capable de voir passé, présent et futur de ses yeux aveugles, d'autres que sa présence physique n'est qu'un leurre et qu'il n'est que l'écho de la fin du monde future se manifestant dans le présent, le héraut de l'inéluctable destruction de tout ce qui existe apportant la promesse de l'avènement de Dräan. Les très rares écrits à son sujet décrivant des cycles éternels d'annihilation et de renouveau, des visions d'autres temps - passés ou à venir, mêlés en un seul présent. Ses enfants sont élusifs, leur aspect dérangentant renforcé par leur capacité à plier la structure du réel, ceux qui les affrontent en sortent irrémédiablement changés physiquement et psychologiquement.

Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Psy (7) , Chr (5) , Autres (6)

• Premier stade •

Passif

Achronicité Complice La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, votre corps et essence sont réduits en une myriade de débris et éclats figés hors du temps. Repositionnez vous à n'importe quel endroit que vous aviez précédemment occupé pendant le combat.

Jusqu'à la fin du prochain tour vous bénéficiez de la réserve d'actions et de dés de votre prochain tour en plus de votre reserve actuelle.

Au début du prochain tour, vous êtes automatiquement téléporté à la position que vous occupiez au moment où Achronicité Complice s'est déclenché. Votre réserve d'actions et de dés n'est pas régénérée normalement et reste égale au total de dés restants.

Passif

Déliquescence Infâme Sacrifiez deux points de fatigue et deux point de vie sur toutes les localisation - Une cible de votre choix inflige des dégâts ☾ sur sa prochaine attaque ; si elle infligeait déjà des dégâts abyssaux, elle gagne une réussite maximum à la place ; vous ne pouvez utiliser déliquescence infâme qu'une fois par tour.

Passif

Initiative +4

• Deuxième stade •

Passif

Résistance (☾) (++)

+2 ⚡

Initiative +2

• Troisième stade •

Passif

Achronicité Complice Gagnez deux dés de combat. Si vous veniez à être tué avant la fin de votre tour, ignorez ces dégâts et remplacez vous à nouveau sur une position que vous avez occupée lors du combat ; vous pouvez choisir de rester **Hors de l'espace et du temps** à la place. Au début de chacun de vos tours suivants, vous pouvez réapparaître sur une position que vous avez occupée lors du combat ou rester hors de l'espace et du temps.

Effet

Hors de l'espace et du temps Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénérez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Passif

Déliquescence Infâme Vous pouvez désormais utiliser ce pouvoir une deuxième fois par tour, ciblant une nouvelle cible.

Passif

+2 ⚡

+1 Points de Fatigue

Résistance (**Seuil de l'inexistence**) (–★)

Initiative +3

Baloth



Darnük, Titan Briseciel



« Ses mouvements étaient lents, comme si le poids des âges était dans chacun de ses lourds pas. Voilà des jours qu'il avançait vers nous, visible depuis la muraille comme une force que rien ne pourrait arrêter. Par trois fois nous l'avons attaqué, il a ignoré chacun de nos assauts comme si nous étions des fourmis sur son chemin, la ville une colline. Ni le fer ni la poudre ne peuvent l'arrêter, je ne pense pas que le mortier sera plus à même de le faire. »

— Illiermo Giuseppe, missive à Vandias Markios.



Darnük est une force tranquille, un géant impassible semblant coupé du monde qui l'entoure comme s'il lui était insignifiant. Le colosse dépasse la plupart de ses frères en taille, mais est paradoxalement le moins destructeur d'entre eux, ne déviant jamais de sa route pour quoi que ce soit. Ses enfants sont souvent des créatures plus envahissantes que véritablement dangereuses, de gigantesques bêtes capables de longues périodes d'inactivité avant que leur chemin croise celui des mortels. Les chasseurs issus de cette calamité sont en général bonhommes, se contentent de peu et ne se plaignent pas tant que leurs besoins élémentaires sont satisfaits.

Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Vol (7) , Chn (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Cœur du Baloth Vos points de vie sont augmentés de votre *Force* et du maximum entre votre *Psy* et *Volonté* sur toutes les localisations, en plus de votre régénération naturelle vous regagnez trois points de vie par heure sur toutes les localisations, cette régénération ne peut être interrompue.

Passif

Souffle du Baloth Vos points de fatigue sont augmentés de votre *Volonté* et se régénèrent naturellement à hauteur d'un par heure.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

PV+7

+1 Points de Fatigue

Résistance Fatigue (★)

+2 ⚡

Initiative +1

. Troisième stade .

Passif

Influx du Baloth Lorsque vous regagnez des points de vie, vous régénerez 2d6 points de vie supplémentaire sur chaque localisation à la fin du tour.

Passif

+2 ⚡

+2 Points de Fatigue

PV+2

Résistance Physique (+)

Initiative +2

Baräraoh, Crête des Nuages



« Flottant tel une montagne ;
tendre comme le rocher.
Le sage choisit la castagne ;
la guivre veut le bouffer. »

— Marûk le Penseur, Contes et Légendes de Dräan.



Le Baräroth ainsi que les créatures qui partagent son sang sont des colosses indestructibles et infatigables à la carapace perpétuellement régénératrice. L'évolution les a doté d'une armure naturelle inégalée dans toute la faune de Dräan, et elle constitue leur principal atout. Gare cependant à quiconque les sous-estimerait, si leurs origines Baloth incitent ces créatures à la tranquillité, elles leur octroient également une taille moyenne bien supérieure à celles de leurs congénères ; que les enfants de Baräroth savent particulièrement bien mettre à profit pour nuire à leurs adversaires. Et souvenez-vous, ce n'est certainement pas elle qui se blessera dans l'impact.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Vol (7) , Int (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Colossale Forteresse Vous gagnez une armure naturelle dont d'une valeur de protection de un et d'une intégrité égale à la moitié de votre Force **caractéristique de base (de base)** (arrondie à l'inférieur). Votre armure et armure naturelle comptent comme un seul équipement³. Votre armure fait désormais partie intégrante de vous et retirer celle-ci en combat ne peut être fait qu'au prix de quatre actions (et beaucoup d'efforts). Vous régénerez cette armure naturelle à hauteur de un point par heure une fois **hors du combat**.

Passif

Un Cœur fait de Roche Une fois par combat, lorsque vous subissez des dégâts létaux, régénerez l'*Intégrité* de votre armure naturelle, perdez toutes vos altérations et regagnez un point de vie sur toutes vos localisations. Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Résistance (✓) (+)

+2 ⚡

Initiative +1

Vos équipements comptent comme ayant un point d'*Intégrité* en plus.

. Troisième stade .

Passif

Tempête d'Obsidienne Dépensez trois points de fatigue et sacrifiez deux points d'*Intégrité* sur une localisation de votre **armure active** — votre prochaine attaque gagne une réussite maximum supplémentaire, gagne deux points de dégât pour chaque localisation d'armure ayant moins de la moitié de son *Intégrité*, et devient de type élémentaire **Foudre** (⚡).

Passif

+2 ⚡

Initiative +1

Résistance (⚡) (+).

³Ainsi, additionnez la valeur de protection et d'intégrité des deux armures et comptabilisez leur total simultanément ; tant que cette réserve n'atteint pas zéro, vous bénéficiez de tout vos bonus d'armure comme si elle était intacte.

Béhémoth

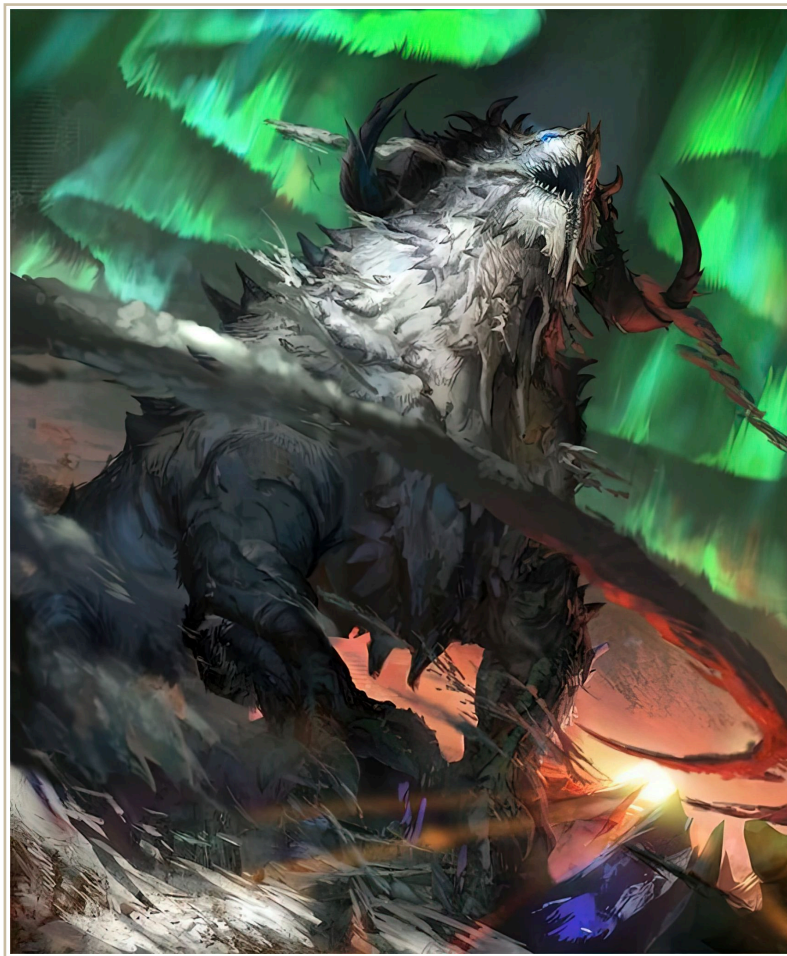


Beweül, Marche Indomptable



« Le sol a tremblé, la tour de guet s'est effondrée alors que sa forme se dessinait derrière le flanc de la montagne, plus grand que les arbres les plus vieux de la forêt, son énorme tête cornue s'est tournée vers le village, c'est là que j'ai su que c'était la fin. »

— Angar Brisecorne, journal déchiré trouvé dans des ruines.



Beweül est le fléau implacable, surnommé le destructeur de montagnes, une force infinie à la recherche d'un point inamovible dans une lente, mais inexorable marche. Le plus têtu des fils de Dräan est connu pour sa progéniture vigoureuse, représentation physique de “la taille compte”. Ses descendants parmi les chasseurs sont souvent à l'image de leur ancêtre de sang, des êtres d'une force mentale et physique supérieure, travailleurs et persévérants. S'ils ne sont pas forcément les plus sympathiques ou communicatifs mais savent faire parler leurs capacités quand vient le moment de combattre.

Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , F (7) , Int (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Rage du Béhémoth À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vos points de vie deviennent zéro à la place. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, ignorez toute forme de dégâts et altérations d'état sur les X prochaines attaques, X étant la moitié de votre *Force caractéristique finale (finale)* (arrondi à l'inférieur). À la fin de ce délai, subissez vos dégâts normalement (si votre état de santé devrait à nouveau vous tuer, il s'applique normalement).

Passif

Poigne du Béhémoth Dépensez un point de fatigue — gagnez +15 Torque sur votre prochaine action, vous ne pouvez dépenser plus de 3 points de fatigue de cette façon sur une seule action.

Passif

Initiative +3

. Deuxième stade .

Passif

+5 ☹

+1 PV (Toutes localisations)

Résistance (Perçant) (+)

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Emprise du Béhémoth Dépensez 5 points de fatigue — Doublez votre torque pour la prochaine action, celle-ci ne peut être interrompue, cet effet ne se cumule pas.

Passif

+2 ⚡

+5 Points de Fatigue

+5 ☹

Initiative +2

Krangarath, Ire de Roche



« Matinée pensive dans la forêt,
Qui frappe le Krangarath
Va se faire égorger comme un goret. »

— Marûk le Penseur, Poèmes et Pensées de Marûk.



Krangarath est un colosse d'une robustesse hors norme arborant pour la plupart une carapace si impressionnante qu'elle décourage bien des prédateurs. Bête généralement assez placide, son courroux n'est pas facilement attisé ; mais il n'en est que plus redoutable. Si la plupart des enfants de Drään sont partisans de l'adage « Œil pour œil, dent pour dent », nul ne l'applique avec plus d'acharnement que Krangarath. Les enfants de cette calamité n'ont pas pour habitude de fuir, et sont terrifiantes lorsque poussées dans leurs derniers retranchements.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Ag (7) , Chr (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Shistederme L'extérieur de votre peau est désormais partiellement couvert de rocs formant une armure naturelle⁴ Cette armure offre une protection de deux points avec une intégrité de 1 et se régénère à la fin de chaque combat. La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, régénérez votre Shistederme sur toutes vos localisations et restez à un point de vie sur les localisations affectés par l'attaque. A chaque fois que vous perdez *Shistederme* sur une localisation pour la première fois gagnez un point de mouvement jusqu'à la fin du combat.

Passif

Charge du Béhémoth Si vous n'êtes pas engagé au corps-à-corps, vous pouvez dépenser 2 points de fatigue. Si vous faites ainsi vous pouvez faire que votre prochaine attaque soit précédée d'un déplacement égal à votre distance de mouvement⁵ au prix d'une **action gratuite**.

Choisissez l'un — Ajoutez deux point de dégât à votre attaque pour chacune de vos localisations ayant perdu *Shistederme* lors du combat ; ou ajoutez un point de dégât à votre attaque pour chaque localisation ayant encore *Shistederme*.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

+2 mouvement

+2 PV (Toutes localisations)

Résistance (↘) (+)

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Shistederme Votre protection est désormais de quatre et l'intégrité de deux.

Passif

+2 ⚡

+2 Mouvement

+5 Torque

Initiative +2

⁴*Shistederme* et votre armure réduisent l'une comme l'autre les dégâts d'une attaque, mais leur intégrité est perdue séparément voir la section **Armures multiples et couches de protection**, page 228.

⁵Vous pouvez ainsi utiliser cette technique pour vous replacer au corps-à-corps et porter une attaque.

Céléstial



Ayakoyin, Abjecte Vérité



« Il bloquait le soleil, mais le symbole en croissant de lune qui ornait son front irradiait de sa propre lumière. Ses mouvements lents et assurés étaient comme une danse hypnotique, les soldats se sont mis à prier ou à hurler comme des déments. Certains pleuraient, des vétérans de la guerre de trente ans qui avaient pillé des villages et massacré nos ennemis sans sourciller. Moi aussi je me suis mis à prier. »

— Illiermo Giuseppe, Contes et Légendes de Dräan.



Ayakoyin est le porteur de l'illumination, la lumière purificatrice qui repousse le mal. Cité dans les toutes premières religions comme un ange ou un sauveur, il était cité par d'autres comme le maître des secrets et le démon insidieux qui corrompt tout ce qu'il touche. Personne n'a survécu à sa présence immédiate, sa simple vision suffirait à plonger le guerrier le plus aguerri dans les tréfonds de la folie. Ses enfants sont parmi les plus étranges et énigmatiques des enfants des calamités, capables de déclencher des forces dépassant la faible perception humaine. Les chasseurs issus de ce sang sont en général tout aussi énigmatiques, presque distants et froids, leur regard s'égarant dans des méandres célestes qu'eux

seuls semblent voir. Ce sont souvent des maîtres de savoir ésotériques et arcaniques de talent, versés dans des connaissances peu communes.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Int (7) , Ag (7) , Vol (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Ascension Lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, vous restez à un point de vie à la place. Vous gagnez les altérations **Divine Rétribution** et **Impure Vérité**. Ce passif ne peut se déclencher si vous êtes déjà affligé d'une ou plusieurs de ces altérations d'état.

Altération

Divine Rétribution Une fois par tour, lorsque vous portez une attaque contre la cible de votre *colère*, vous pouvez choisir de dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, votre attaque est ininterrompue et inflige un malus de 2 réussites défensives à votre cible ; vous pouvez faire que vous ainsi que toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres autour de votre cible subissent autant de dégâts **Céleste** (☹) sur le torse que votre attaque n'en a infligé et gagnent Résistance (☹) (-) jusqu'à la fin du combat (Volonté - ★★★).

Altération

Impure Vérité Tant que vous affrontez la cible de votre colère, vous pouvez choisir d'obtenir autant de degrés de réussite que votre Volonté à tous vos tests de Volonté et de Force (les jets de combat ne sont pas des tests).

Passif

Cauchemars Éveillés Lorsque vous infligez une altération **Altération mentale** à une cible, vous pouvez dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, vous pouvez en plus infliger l'altération **Prison Onirique** (★★★) à cette cible.

Altération

Prison Onirique A chaque fois que vous échouez un test de résistance **Altération mentale** vous subissez un dégât ☹ et diminuez au choix votre résistance ☹ de (-) ou vos jets de résistance **Altération mentale** de (-★) jusqu'à un maximum de (-★★★) et (---). Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement, perdez cette altération à la fin du combat.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

-4  Résistance  (+) +3  Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Étouffantes Révélation Lorsque vous infligez des dégâts , vous pouvez dépenser 3 points de fatigue. Si vous faites ainsi, vous infligez l'altération **Visions d'Apocalypse** (★★★) à la localisation affectée. À chaque fois que vous faites perdre des ressources à une cible de cette façon, vous pouvez choisir de les répartir entre autant de cibles en combat que vous le désirez.

Altération

Visions d'Apocalypse À la fin de chacun de vos tours, perdez deux points de Fatigue, un point de vie et trois points d'intégrité à la localisation affectée. Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement. Perdez cette altération après deux tours.

Passif

+2  +1 Vitesse Résistance  (+) -1 Points de Fatigue Initiative +2 Dégâts  +2

Jnéradantar, Juge Ardent



« - Non. Une calamité, par esssenses, est une créature invinsible. Quiconque pense le contraire est fou, idiot ou les deux. Jnéradantar est imposssible à arrêter, et sshaque troupe que vous choijisssez d'envoyer fasse à lui est vouée à un ssacrifisse aussi insenssé qu'évitable. Vous m'avez demandé d'être issi pour vous donner consseil et mon consseil le voissi : abandonnez toute velléité de combat et fuyez. Aussssi loin et aussssi vite que possssible. »

— Sjassaji Sha, transcription du conseil de l'ancienne cité d'Altaïs.



Les enfants de Jnéradantar sont des êtres nomades, solitaires, et très peu respectueux des territoires. Beaucoup d'experts se perdent en conjectures quand à ces comportements ; certains y voient une impartialité, d'autres de la prétention, d'autres encore des sens différents des autres enfants de Dräan. Une chose est sûre, partout où les enfants de Jnéradantar vont, ils provoquent conflits et ravages comme seuls peu de créatures peuvent s'en vanter. Et les attaquer, même avec l'avantage du terrain, n'est jamais tâche aisée.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , Psy (7) , F (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Ardente Rétribution Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, infligez autant de dégâts que vous n'auriez dû en subir à toutes les cibles, alliées comme ennemies, dans un rayon égal à votre volonté sous forme de dégâts de Feu (🔥). Vos points de vie dans toutes les localisations deviennent égaux au nombre de cibles affectées par cette attaque (vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie de cette façon). Vous pouvez décider de n'affecter qu'une cible avec votre attaque, si vous faites ainsi, vous ne pouvez plus effectuer d'actions d'attaque jusqu'au tour prochain.

Passif

Mnésique Transcendantale Si vous deviez perdre l'usage d'un de vos membre lors d'un combat, vous pouvez choisir de payer 4 points de fatigue, si vous faites ainsi, régénerez ce membre sous la forme d'un membre élémentaire d'un élément auquel vous avez acces, celui-ci possède un point d'intégrité, (++) en résistance dans cet élément et aucune protection⁶. Jusqu'au début de votre prochain tour les attaques effectuées avec ce membre sont du type de cet élément. Vous ne pouvez pas régénérer votre membre normalement tant que sa version élémentaire est en place et pouvez détruire ce membre au prix d'une action gratuite.

Passif

Initiative +5

. Deuxième stade .

Passif

Vous gagnez acces à l'élément 🔥 +2 ⚡ Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Ardente Rétribution Vous pouvez choisir l'élément ⚡ à la place. Si vous infligez plus de 10 dégâts avec cette attaque, vous gagnez une action de défense supplémentaire avec deux réussites automatiques ce tour-ci.

Passif

Vos attaques élémentaires voient leur rayon d'effet et leur portée augmentés d'un mètre

+2 ⚡

+1 Points de Fatigue Initiative +1

⁶Si vous n'avez accès à aucun élément, ce dernier est de type Neutre (○) et ne vous donne aucune résitances.

Djieien



Tsajariin, Trame Honnie



« Les locaux disaient que la caverne était pleine de trésors, mais qu'un mal ancien la gardait. J'ai donc rassemblé certains de mes hommes les plus courageux, le genre à ne pas se laisser impressionner par ce genre de racontars, cela faisait bien des années que le plus grand enfant des calamités qu'on avait croisé sur ces terres ne dépassait pas la taille d'un Abaol Alpha. Lorsque nous sommes entrés, j'ai vu d'immenses joyaux ovales d'un verre de jade et j'ai ordonné à ma troupe de s'en saisir, nous n'avons vu les mince fils que trop tard, les uns après les autres, tous se sont retrouvés empêtrés dans des toiles plus solides que le mythril, j'ai ensuite entendu un grattement et j'ai immédiatement pris la fuite. Mais les hurlements, je les entends toujours. »

— Journal anonyme trouvé dans une grotte.



Tsajariin est le fabricant de l'apocalypse, celle qui tisse les fondations de la destruction de ce monde avec patience et détermination. Régnant dans les ombres glauques et moites où seuls les plus braves osent s'aventurer, cette créature et ses enfants sont extrêmement territoriaux, et capables d'une ingéniosité méticuleuse pour défendre leur domaine. Délicats artisans, leurs filins de sangressence

leur permettent une créativité presque sans limite ; qu'ils mettent le plus souvent au service de pièges intriqués et cruellement complexes voués à emprisonner quiconque assez fou pour s'aventurer dans leur demeure.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , Per (7) , Chr (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Mue Grouillante La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, vous laissez une mue possédant votre apparence, votre essence et votre odeur à la place et vous repositionnez sur n'importe quelle surface dans un rayon de 10 mètre à l'aide d'un *Filin Sangressence*⁷. Cette mue possède autant de points d'intégrité que votre *Psyché*, un point de protection et se désagrège naturellement au début de votre prochain tour. Si elle venait à être détruite, une multitude d'arachnides jailliront de cette dernière tissant autant de toiles et mordant quiconque est sur leur chemin, infligeant **Immobilisation** (★★★) et **Paralysé** (★★) dans un rayon de 4 mètres. Cette mue est immobile et compte comme un objet.

Aire d'effet Seuil de repositionnement 5 (4r)

Passif

Tisseur sangressence Dépensez 4 points de fatigue et deux actions — Vous générez une copie d'un équipement porté par vous ou un de vos alliés, cette réplique possède moitié moins de protection et d'intégrité ainsi que les mêmes caractéristiques que l'équipement l'original (cette technique ne peut copier des effets d'armes ou matériaux d'une rareté supérieure à (★★★★★) ou équipements spécifiques à une classe autre que votre classe principale). Cet équipement durera jusqu'à la fin du combat ou quelques heures hors d'un combat, vous ne pouvez posséder qu'une instance active de ce pouvoir à la fois.

Passif

Initiative +5

. Deuxième stade .

Passif

+10 Mouvement si vous êtes hors du champ de détection de votre adversaire

Résistance (☾) (++)

+2 ⚡

Initiative +3

⁷ *Filin Sangressence* : Il s'agit d'un filin fait à l'aide de la même sangressence que celle issue des calamités. voir la section La Sangressence.

. Troisième stade .

Passif

Toile Grouillante Vous pouvez laisser caché au sein d'une de vos créations (qu'il s'agisse de votre artisanat ou d'un pouvoir) plusieurs petits scions de Djieien. Lorsque cet objet est utilisé, ces rejets ajoutent (+★) aux altérations visant à empoisonner ou immobiliser infligées par cet objet. Si vous souhaitez utiliser ce pouvoir plusieurs fois, chaque utilisation à partir de la deuxième vous inflige un malus de 1 ⚡ de moins pour la durée du prochain combat.

Passif

+2 ⚡

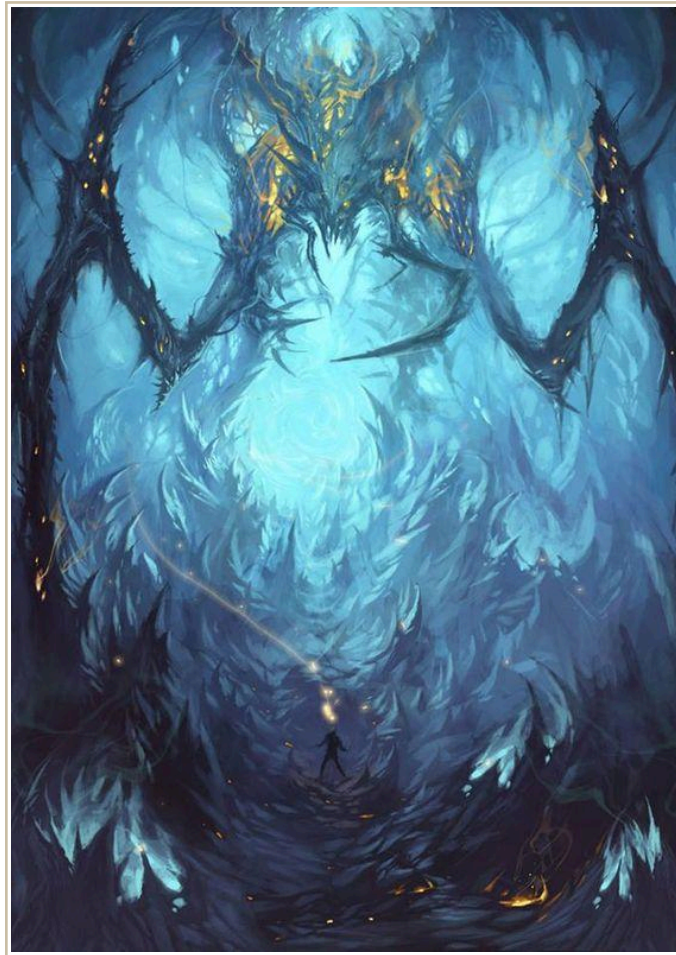
Initiative +2

Sshajadra, Toile Éthérée



« Les Mangeurs d'Étoiles ! Ces guerriers de légende et chasseurs hors pair. Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi. Llordem, par exemple, me raconta que son village d'enfance, malgré la vigilance des chasseurs qui y vivaient, s'était peu à peu retrouvé encerclé par une horde d'enfants de Sshajadra, complètement à leur insu. Du jour au lendemain, il était impossible de s'éloigner plus de deux kilomètres du village sans subir l'assaut foudroyant et acharné d'au moins cinq de ces créatures. Elles laissèrent la pauvre chasseresse qui fut la première à le découvrir courir jusqu'à ce que les renforts lui sauvent la vie. Presque. Chaque expédition qui voulait briser le siège trouvait les créatures plus nombreuses. Chaque nuit trouvait les villageois et Llordem tremblants et terrifiés ; certains de la mort inéluctable qui les attendait. La seule erreur de ces prédateurs méthodiques fut d'affamer le village. Mauvaise idée quand Urrüka et sept autres guivres y résident. »

— Illiermo Giuseppe, notes personnelles.



Sshajadra est le prédateur d'entre les mondes. Capables de se mouvoir à travers le réel comme s'il n'avait aucune prise sur eux, cette calamité et ses enfants sont des chasseurs tenaces et retors, préférant user de leur mobilité extraordinaire pour épuiser leurs cibles petit à petit, mêlant leur sangressence à leurs attaques pour entraver graduellement leur cible - tissant attaque après attaque un combat à leur avantage avant de finalement asséner le coup de grâce à leur cible épuisée et immobilisée.

Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , **Per** (7) , **Ag** (5) , **Autres** (6)

. Premier stade .

Passif

Chasseur Éthéré Lorsque vous devriez subir une attaque létale, vous pouvez choisir de vous repositionner sur un marqueur *Toile Éthérée*, si ce remplacement vous sort de la portée de l'attaque supprimez ce marqueur, perdez la capacité Chasseur Éthéré jusqu'à la fin du combat et subissez un dégât sur toutes les localisations touchées a la place.

Passif

Tisserand Dément Au début de chaque tour vous pouvez marquer une zone d'un marqueur *Toile Éthérée*. Lorsqu'une créature subit une altération à proximité d'un marqueur *Toile Éthérée* vous pouvez sacrifier ce marqueur, si vous faites ainsi augmentez de +2 la difficulté du test, vous ne pouvez utiliser *Tisserand Dément* qu'une seule fois par altération.

Passif

Initiative +5

. Deuxième stade .

Passif

Traqueur Éthéré Une fois par tour, lorsque vous infligez une altération d'état vous pouvez placer un marqueur *Toile Éthérée* à proximité d'une des cible touchée par votre altération d'état

Passif

Discrétion +2

Vitesse +2

+2 ⚡

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Toile Asphyxiante Vos marqueurs *Toile Éthérée* forment désormais des fils de **Sangressence**. Une fois par tour pendant votre tour, vous pouvez vous repositionner jusqu'au contact d'une cible à proximité d'un marqueur ou d'un fils de **Sangressence** au prix d'une **action gratuite**. Si vous faites ainsi, choisissez l'un - vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos seuils sur votre prochain jet d'attaque; vous pouvez relancer votre prochain jet de compétence; ou vous pouvez accéder à n'importe quelle partie de l'anatomie de votre cible lors de votre prochaine attaque.

Passif

2 ⚡ Vitesse +2 Initiative +2

Dragon

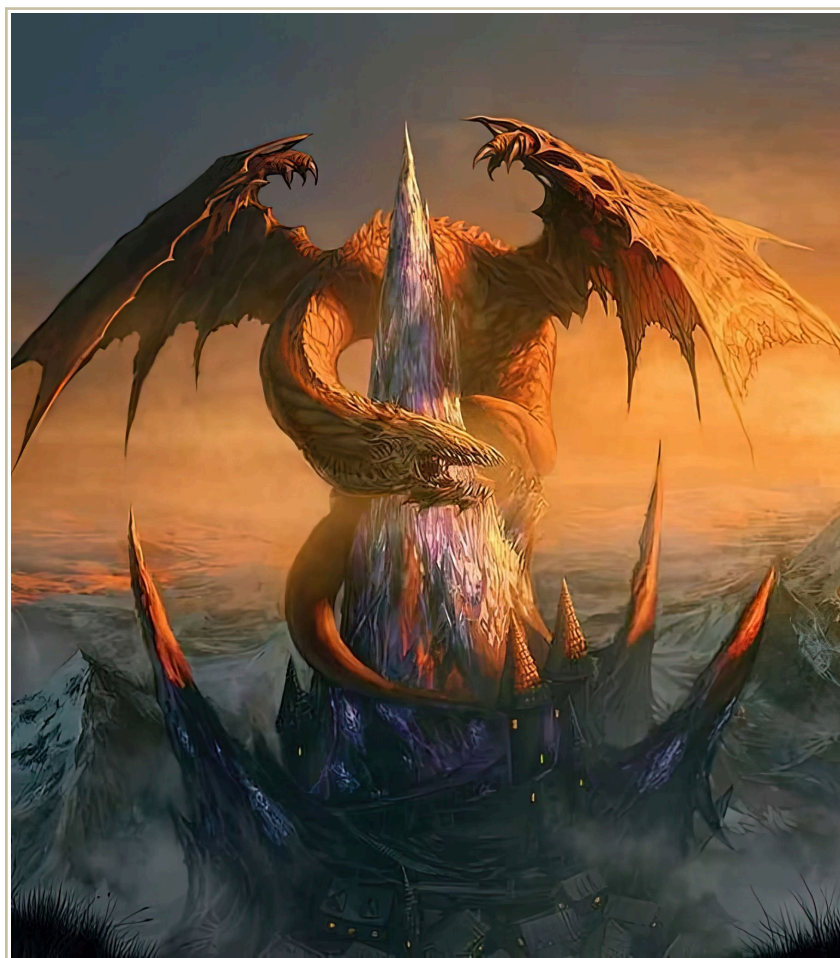


Ûr-Dragon, Maître des Cieux



« La chose était d'une vitesse fulgurante pour son envergure, son crâne aveugle semblait capable de tout percevoir, jusqu'au plus profond de notre âme. Lorsqu'il est passé au-dessus de la ville, aucun projectile ne l'a touché, pas un seul, les meilleurs tireurs des quatre continents étaient là ! »

— Col Trabar, transcription d'un discours.



Ûr-Dragon est le roi des airs, une présence mystique qui trône au-dessus du sol comme si ce dernier n'était digne que de son mépris. Aussi magnifique que dévastateur, son vol est un spectacle indescriptible qui a inspiré bien des poèmes et légendes. Il paraît intouchable et possède une grâce qui contraste avec son gabarit titanesque. Ses enfants sont parmi les plus insaisissables des enfants des calamités, des créatures qui tirent pleine capacité de leur suprématie aérienne et capables de déchaîner des forces élémentaires sur ceux assez fous pour tenter d'atteindre leur hauteur. Les chasseurs ayant hérité de son sang sont des êtres étranges et souvent dérangeants pour le commun des mortels, leur esprit affûté les rend perspicaces. Leur suprématie aérienne est également indéniable, on les décrit parfois comme flottant à la manière de feuilles dans le vent.

Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Ag (7) , Vol (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Renouveau À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, effectuez une action de déplacement aérien gratuit et **ininterrompible**, regagnez autant de points de vie que votre Psyché sur chaque localisation (vos points de vie ne peuvent pas dépasser votre maximum de cette manière), vous gagnez l'altération d'état **Rage de l'Ur-Dragon**. Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort.

Passif

Suprématie aérienne Tant que vous êtes dans les airs, vos seuils d'esquive, parade et d'attaque sont augmentés de +2.

Altération

Rage de l'Ur-Dragon Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aérienne. Tant que vous êtes dans les airs vous pouvez faire que les dégâts de vos attaques soit de type ⚡ à la place de leur type naturel ; si vous faites ainsi ces attaques gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage vous gagnez un bonus de +2 dégâts sur votre prochaine attaque aérienne et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Vitesse aérienne +4 Résistance (⚡) (+) +2 ⚡ Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Emprise Céleste Une fois par tour vous pouvez choisir d'effectuer une **action de mouvement** depuis les airs comme si vous étiez au sol cette action ignore tous les malus de combat.

Passif

+2 ⚡ Résistance (Terre (▲)) (+) Vitesse+2 Initiative +2

Bralikäaan, Cœur Ardent



« Le sol s'est fendu et la lave a commencé à jaillir des fissures, la panique a éclaté immédiatement, les gens criaient et couraient dans tous les sens. C'est alors qu'il est apparu, l'air troublé par la chaleur lui donnait une apparence plus monstrueuse encore, son corps comme rempli de magma rougeoyant sous ses écailles sombres. »

— Berth Gruvv, journal personnel.



Bralikäaan est le Hérault des volcans, une créature dont la simple proximité suffit à provoquer la mort, on dit que tous les volcans sont d'anciens nids qu'il aurait formés lors de ses éveils. Ses enfants sont tous liés de près ou de loin au feu et d'un tempérament souvent difficile. Les chasseurs descendant de cette bête partagent cet héritage et sont généralement de fins observateurs avec de grandes affinités avec les forces elementaires, ils restent cependant, eux aussi, bien difficiles à approcher et côtoyer au quotidien.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , Psy (7) , Int (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Fureur Ardente À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vous infligez 2d10 dégâts de magma aux cibles au contact avec vous à la place et regagnez tous vos points de vie sur les localisations affectées. Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort. Lorsque vous déclenchez ce pouvoir vous gagnez l'actif suivant jusqu'à la fin du combat.

Passif

Ire de Magma Dépensez 1 point de fatigue — Votre prochaine attaque inflige des dégâts de . Cette attaque inflige 3 dégâts supplémentaires si vous avez subi des blessures ce tour ci. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par attaque.

Passif

Souffle du Dragon Dépensez 3 points de fatigue et une action — Effectuez une attaque de **Sangrescence** devant vous utilisant **Souffle du Dragon**  5/+3  4 Portée 12 m  30°  1  2.

Aire d'effet Seuil de repositionnement 5 (2r), de parade 3 (3r) Regagnez jusqu'à 2d de votre réserve si cette attaque touche une cible.

. Deuxième stade .

Passif

Souffle du Dragon Vous pouvez faire que vos souffles utilisent le profil suivant **Souffle du Dragon**  7/+3  4 Portée 10 m  30°  2  2.

Aire d'effet Seuil de repositionnement 5 (2r), de parade 3 (3r)

Passif

Résistance () (+)  2  Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Souffle du Dragon Vous pouvez faire que vos souffles utilisent le profil suivant **Souffle du Dragon**  7/+2  4 Portée 30 m **Boule de feu · rayon 5 m**  2  2 à la place.

Aire d'effet Seuil de repositionnement 6 (3r), de parade 4 (2r)

Passif

 2  Points de Fatigue +1  1 Dégâts élémentaires Initiative +2

Fenrir

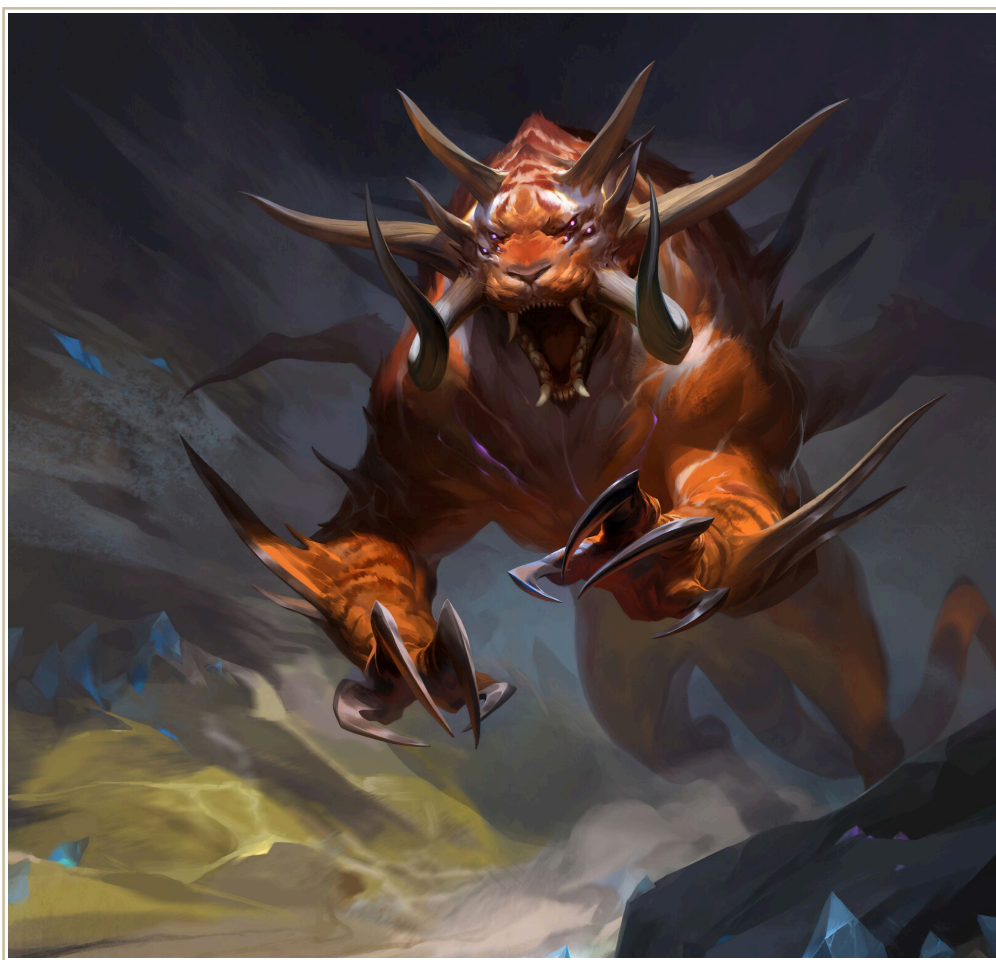


Sagrariyath, Chasseur Impitoyable



« Je suis allé relever les gars au poste de guet. Quand je suis arrivé, pas un son et la tour avait disparu, il ne restait que quatre morceaux de bois cassés enfichés dans le sol. On a fouillé les environs, mais aucune trace de débris ou de cadavres. C'est à ce moment là que j'ai remarqué qu'il nous manquait des hommes. J'ai sonné le repli et c'est alors qu'il est apparu, comme de nulle part, alors qu'il était gigantesque - sans un bruit, alors qu'il était plus grand qu'une colline. Il a broyé deux de nos hommes qui s'enfuyaient d'un coup de sa patte gigantesque, j'ai pris mes jambes à mon cou moi aussi. Je sais pas comment je suis encore là aujourd'hui. »

— Journal déchiré retrouvé sur un cadavre anonyme.



Sagrariyath est la mort invisible. Connu comme le dévoreur des ombres, de multiples légendes racontent qu'il peut aller jusqu'à effacer tout souvenir de sa présence auprès des victimes qui survivent. S'il n'est pas la plus massive des calamités, sa vitesse et sa précision ne connaissent que peu d'égaux et il est dit qu'il est l'un des rares enfants de Dräan à ne jamais dormir, lancé pour toujours dans une chasse éternelle. Ses enfants sont parmi les prédateurs les plus ingénieux de ce monde, capables de

suivre leurs proies pendant des jours dans l'attente d'une opportunité, nombre de chasseurs de ces bêtes en sont devenus les proies sans même le savoir.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Per (7) , Chr (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Prédateur Éternel La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, effectuez une esquivé parfaite à la place et devenez dissimulé. Les jets de détections pour vous détecter sont augmentés de (+2) jusqu'à votre prochaine **action offensive**.

Passif

Traqueur patient Lorsque vous effectuez un test de camouflage, discrétion ou déplacement silencieux, vous pouvez le réduire de -1 en investissant une action supplémentaire dans le test (jusqu'à un maximum de deux actions).

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Traqueur Patient Vous pouvez désormais investir jusqu'à six actions dans vos tests.

Passif

Discrétion +2

Vitesse +2

+2 ⚡

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Impact Implacable Dépensez une **action de mouvement** — votre prochaine attaque ignore jusqu'à (+) résistances physiques. Si vous étiez camouflé, les altérations physiques que vous infligez sont augmentés de +1.

Passif

2 ⚡

Vitesse +2

Initiative +2

Okyutsuki, Désirs Brûlants



« Le Kami existe parce qu'il est là. Folie que de vouloir comprendre son esprit. Si tu dis avoir vu Okyutsuki, Désirs Brûlants c'est parce que cela était dû. Si tu dis qu'il a annihilé ton village c'est que c'était sa volonté. Si tu dis qu'il avait le visage de tes parents, c'est qu'il les a choisis. Tu vis, sois fier de cela et prie. Prie que les Kamis jamais ne reviennent. »

— Regarde Vers La Lune, Discussion avec l'Enfant Trouvé.



Okyutsuki, Désirs Brûlants est la ruse incarnée. Créature fourbe, pernicieuse et facétieuse ; elle et ses enfants adorent plus que tout tourmenter leurs proies. Contrairement à beaucoup des enfants de Drään, on ne peut pas les accuser de cruauté - non ; ce sont seulement des créatures extrêmement joueuses, et au sens de l'humour très particulier. Maîtres des illusions, les enfants d'Okyutsuki sont des créatures sociales évoluant souvent en meute ou en familles ; et sachant associer ces deux forces à la perfection. Leurs attaques sont souvent comparées à des danses fanatiques ou rêve et réalité ne font plus qu'un.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , Int (7) , Vol (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Furieuse Farandole Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux vous vous séparez en quatre entités illusoires de sangressence et restez à un point de vie sur toutes les localisations affectées à la place. Ces illusions de sangressence se déplacent en ligne droite sur une distance égale à votre psyché à chaque tour. Si l'une de ces illusions venait à entrer en contact avec une cible humanoïde, celle-ci peut choisir de prendre votre apparence jusqu'au début de votre prochain tour, détruisant ainsi l'illusion. Lors de votre prochaine action, choisissez une de ses illusions, vous réapparaîsez à sa position. Si aucune illusion ne subsiste, vous pouvez réapparaître au corps-à-corps de n'importe quelle cible ayant votre apparence ou au dernier endroit où une illusion était positionnée avant de disparaître.

Passif

Facétieux Félon Dépensez deux points de fatigue — vous pouvez prendre l'apparence d'une cible humanoïde dans votre champ de vision. Une fois par combat vous pouvez décider d'échanger votre position avec une cible qui partage la même apparence que vous⁸. Si vous faites ainsi, vous et votre cible regagnez une action du type de votre choix ainsi qu'une action maximum.

Passif

Initiative +5

. Deuxième stade .

Passif

Facétieux Félon Vous pouvez désormais utiliser cet actif comme une réaction.

Passif

Saut +4

Discrétion +2

+2 ⚡

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Élans Embrasants Dépensez trois points de fatigue — vous pouvez faire qu'une cible partageant votre apparence laisse une traînée de flammes élémentaires d'un élément auquel vous ou votre cible avez accès. Cette traînée élémentaire reste présente jusqu'au début de votre prochain tour. Si une cible devrait finir une action dans ces flammes, celle-ci subit autant de dégâts que votre Psyché.

Passif

⁸Il ne s'agit pas d'une réaction, il n'est donc pas possible de réagir à une attaque ne vous ciblant pas avec cette technique

Actions mouvement +1

+2 ⚡

Initiative +1

Guivre



Grüunkorwirm, Estomac sans Fond



« Je n'avais jamais rien vu de tel. Maisons, chevaux, bétail, habitants, il a tout dévoré sans discernement... Et ses hurlements... ils couvraient le ravage qu'il faisait. Ce truc, c'est la colère incarnée et aveugle. »

— Pelilo, lettre à Tolido.



Güunkorwirm est le plus acharné des enfants de Dräan ainsi que le plus véhément. C'est une bête dont l'existence est concentrée vers une seule et unique chose : satisfaire son estomac. Nulle destruction et nul massacre ne seront trop grands pour satisfaire son appétit gargantuesque. Cette perpétuelle recherche de subsistance fait de lui comme de ses enfants une créature imprévisible, vicieuse et vindicative.

Les chasseurs issus du sang de cette calamité se distinguent rarement par leur intellect, mais ils sont capables de carnages et ne reculent devant rien pour satisfaire leur appétit.

Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Ag (7) , Int (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Faim Mortelle Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, passez à un point de vie à la place sur toutes les localisations affectées par l'attaque ou l'effet vous ayant infligé ces dégâts et votre total de fatigue devient zéro. Vous gagnez les altérations d'état **Affamé** et **Rage**. La prochaine fois que vous perdez l'état **Affamé**, regagnez votre Force **finale** en points de fatigue. La prochaine fois que vous perdez l'état **Rage**, regagnez votre Volonté **finale** en points de vie sur toutes les localisations.

Passif

Estomac insatiable Vous n'êtes pas affecté par les gains de toxicité des objets que vous ingérez. Lorsque vous mangez, vous régénerez vos points de fatigue deux fois plus rapidement. Lorsque votre **satiété** atteint zéro (à jeun) vous gagnez vos points de fatigue trois fois plus vite.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Y Avoir Pris Goût Lorsque vous effectuez une attaque qui inflige des dégâts sur la localisation d'une créature n'ayant plus d'armure, vous pouvez choisir de dépenser quatre points de fatigue. Si vous faites ainsi vous pouvez choisir de dévorer cru une partie de la chair blessée, infligeant 1d6 dégâts perçants supplémentaires à la créature au prix d'une **action neutre**. Regagnez jusqu'à 2d6 PV à répartir entre vos localisations, 1d6 points de fatigue et jusqu'à un point de **satiété**. À la discrétion du MJ, vous pouvez aussi gagner des résistances spécifiques ou un effet de nourriture.

Passif

+3 🧠

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Estomac insatiable Vous pouvez consommer de la nourriture une fois votre satiété pleine. Une fois par combat, ingérer un consommable possédant une valeur d'**toxines** égale ou supé-

rieure à la moitié de votre **jauge de toxines** vous fait regagner quatres points de fatigue en plus de ses effets.

Passif

+2 **satiété**

+2 ⚡

+3 Points de Fatigue

Initiative +2

Uwarndrwurm, Estomac Barbelé



« Je n'ai jamais vu tant de violence. J'ai déjà vu des troupes de Baloths ravager une ville entière - remparts et tout, sans même s'en rendre compte. J'ai vu une meute de Fenrirs traquer, chasser et harceler une escouade de chasseurs jusqu'à ce qu'ils tombent tous d'épuisement. Des chasseurs ! Mais jamais, jamais je n'avais vu tant de violence et de carnage. Cette chose... Cette créature... C'est un démon fait de haine. »

— Szafiel, journal de voyage n°1.



Pour sanguinaires que soient la plupart des enfants de Dräan - et encore plus particulièrement les guivres parmi eux - les enfants d'Uwarndrwurm sont parmi les plus acharnés et belliqueux d'entre tous. Prédateurs quasiment incapables d'intellect, leur seuls langages sont la douleur et la haine. Créatures extrêmement solitaires et perpétuellement affamées, leurs sens limités sont le seul obstacle qui les séparent de leur proie - une fois repérée, les enfants d'Uwarndrwurm la traqueront jusqu'à la mort. Et pour un Guivre d'Uwarndrwurm, le monde entier est une proie.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , F (7) , Psy (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Appétit Insatiable Lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, si votre **satiété** est supérieure ou égale à cinq, gagnez 5 mètres de mouvement lorsque vous vous déplacez vers vos adversaire *mangeables*, un déplacement gratuit par tour, et réduisez votre **satiété** de cinq points à la place. Vous bénéficiez d'un malus de -1 à toutes les actions ne visant pas à attaquer ou vous défendre de cet adversaire. Tant que la traque n'a pas été abandonnée, vous ne pouvez désormais plus regagner de **satiété** autrement qu'en dévorant la cible de votre traque.

Passif

Ergots Barbelés Dépensez un point de **satiété** — choisissez l'un — jusqu'au début de votre prochain tour toutes vos attaques avec des armes naturelles bénéficient de deux points d'anti-matériel supplémentaire ; ou vos attaques gagnent le type de dégât ↘ jusqu'à la fin du combat.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Labourer la Chair Lorsque vous infligez des dégâts faisant perdre des points de vie à la cible vous pouvez choisir de dépensez quatres points de fatigue. Si vous faites ainsi vous pouvez vous déplacer vous sur une distance égale à votre Force vers la créature et dévorer, crocs et griffes aidant, un lambeau de chair à la créature lui infligeant 1d6 dégâts ↘ ignorant toutes les protections au prix d'une **action neutre**, vous regagnez un point de vie sur chaque localisation, et regagnez jusqu'à un point de **satiété** et un point de ⚡.

Passif

+1 satiété

+5 jauge de toxines

+1 Points de Fatigue

+2 ⚡

Initiative +1

. Troisième stade .

Passif

Fouisseur Vieux Lorsque votre cible s'éloigne de vous, vous pouvez choisir de dépenser trois points de fatigue et une **action de mouvement** en tant que réaction pour vous enfouir dans le sol. Si vous faites ainsi, lors de votre prochain tour vous pourrez vous déplacer du double de votre mouvement dans sa direction en tant que remplacement gratuit ; si la créature a été blessée et qu'elle n'est pas en vol, remplacez-vous à son contact à la place.

Passif

+2 ⚡

+4 jauge de toxines

Initiative +2

Kraken



Sazkriir, Abîmes Infinis



« Le hurlement des marins s'est mêlé aux craquements du navire alors que le monstre resserrait son étreinte sur nous, le capitaine a ordonné d'aller aux canots de sauvetage et tout le monde s'est mis à paniquer. Ils se battaient encore quand le bateau s'est fendu comme une noix et qu'une gueule gigantesque a englouti ce qu'il en restait. »

— Journal anonyme échoué sur la berge.



Sazkriir est la terreur des profondeurs, le maître de tout ce qui est invisible et caché au cœur des mers et des océans. C'est un chasseur vicieux et colérique qui préfère frapper par surprise et engloutir ses ennemis sans qu'ils puissent réagir. Patience et puissance sont les maîtres mots des imprévisibles fils de cette calamité, liés aux mers comme aux abysses, ils sont les plus imprévisibles. Les chasseurs issus de ce sang n'échappent pas à cette règle, électrons libres allant du grand gaillard silencieux au berzerker ivre de rage. Malheureux sont les inconscients qui attireraient l'ire du monstre caché sous la surface.

Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , Psy (7) , Chr (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Furie du Kraken À chaque combat, la première fois que vous devriez subir des dégâts létaux, vous passez à un point de vie à la place. Vous gagnez les altérations d'état **Rage du Kraken** et **Vigueur du Kraken**.

Altération

Rage du Kraken Jusqu'au début de votre prochain tour, votre nombre d'attaques maximum devient égal à votre nombre d'actions. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aquatique. Vous devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible et celles-ci gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage votre prochaine attaque gagne un bonus de +1 **Ŕ** et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

Altération

Vigueur du Kraken Régénérez jusqu'à 3 points de vie et perdez un point de fatigue à la fin de chaque tour vous pouvez choisir d'ignorer les effets des saignements. Vous pouvez choisir de traiter vos mutilations comme des blessures légères. Vous perdez cet effet si vous regagnez tous vos points de vie.

Passif

Depuis les Profondeurs Lorsque vous portez une attaque **par surprise**, sa cible gagne une marque **Marque du Kraken**.

Altération

Marque du Kraken Vous pouvez posséder jusqu'à deux marques du Kraken. Pour chaque marque que vous possédez, les attaques de leur auteur portées contre vous lui donnent un bonus cumulatif de +2 aux seuils et d'une réussite sur la prochaine action défensive effectuée contre vous. Ces marques durent jusqu'à la fin du combat.

Passif

Initiative +3

. Deuxième stade .

Passif

+2 Points de Fatigue

Résistance (Eau (♠)) (+)

Résistance (Mentale) +1

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Terreur Abyssale Dépensez 3 points de fatigue — la prochaine attaque que vous portez inflige des dégâts élémentaires d'💧 et pose aléatoirement jusqu'à 1d6 zones d'*Eau Abyssale* au sol. Si la cible était affectée par **Marque du Kraken**, des aberrations de sangressence sortent de chaque zone d'*Eau Abyssale* et tentent d'immobiliser la cible (★★).

Passif

+2 ⚡

+2 Points de Fatigue

+1 action

Initiative +3

Glaruüuklis, Sombres Profondeurs



« D'accord ! D'accord ! Je veux bien vous en parler. Mais ce sera une seule fois, et il n'y aura pas de questions, c'est compris ? Ce truc... Cette créature, ce monstre... C'est... C'est la chose la plus terrifiante que j'aurais jamais pu imaginer. Quand on y est allés avec mes gars, on était sûrs de mourir. Personne ne va se mettre sur le chemin d'une calamité avec l'espoir d'en réchapper.

Pourtant, quand on a commencé à affronter ce truc, j'ai presque cru qu'on y arriverait. Il était lent, restait très calme, et ne répliquait presque pas. On arrivait même à entamer sérieusement sa chair et plusieurs de mes gars ont réussi à faire des entailles si profondes que des morceaux ont commencé à tomber.

C'est là que j'ai compris... »

— Le Vieil Ermite, transcriptions d'un discours.



Glaruüuklis est la calamité indestructible. Enfantée par les profondeurs les plus immondes des abysses marécageuses de Dräan, son existence se situe par-delà le réel. Entité unique de prime abord, chaque partie de son être qui viendrait à en être séparée se trouve animée d'une vie propre et grouillante. Certains érudits pensent même que chacun des enfants de cette calamité fut un jour un bout de sa chair arrachée. L'engeance de cette créature est lâche, fourbe et pernicieuse. Dotées d'un

instinct cruel, elles préfèrent laisser leurs proies venir à eux, les attirer peu à peu dans leur territoire, leur faire croire qu'elles ont le dessus avant de finalement leur révéler la cruelle vérité.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Int (7) , Ag (7) , Chr (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Abjecte Réalité La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, votre corps est déchiré en un morceau pour chacune de vos localisations à la place. Ces morceaux sont projetés au hasard sur une zone égale à la *Force* de la créature ayant infligé cette attaque. Ils sont animés d'une vie propre et des tentacules leur poussent spontanément pour les aider à se mouvoir ou effectuer leurs actions.

Chacun de ces morceaux a droit à une action parmi les quatre types, compte comme ayant 2 points dans chaque caractéristique et 4 mètres de mouvement. Ils possèdent autant de points de vie que votre psyché et ont accès aux compétences Esquive, Combat à mains nues et Arme improvisée à 2 ; en plus de toutes vos compétences et pouvoirs ne nécessitant pas l'usage de plusieurs membres. Tous les morceaux utilisent ensemble vos réserves de dés, votre ⚡ et vos éventuelles ressources spéciales. Ces réserves sont partagées : elles ne sont ni réparties entre les morceaux, ni multipliées pour chacun d'eux. Les dés ou ressources dépensés par un morceau ne sont donc plus disponibles pour les autres. En revanche, chaque morceau subit séparément ses dégâts, altérations et autres pertes temporaires. Au début de votre tour reconstituez votre corps, chacune de vos localisations ayant autant de points de vie que leurs morceaux respectifs (vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie de cette façon). Les altérations et autres effets temporaires subis par les morceaux ne sont pas transférés au corps reconstitué.

Passif

Emprise des Profondeurs Lorsque vous infligez une blessure à une créature vous pouvez choisir de dépenser un point de fatigue. Si vous faites ainsi, vous gagnez une marque *Emprise des Profondeurs*. Sacrifiez trois marques d' *Emprise des Profondeurs* pour infliger **Jusqu'aux tréfonds** (★★★).

Altération

Jusqu'aux tréfonds Vous êtes immobilisé pendant vos cinq prochaines actions. Si vous résistez à cette altération, des membres tentaculaires continuent de vous entraver : augmentez de (+★) toutes les altérations que vous subissez jusqu'au début de votre prochain tour.

Passif

Initiative +3

. Deuxième stade .

Passif

Résistance (💧) (+)

Résistance (☞) (+)

Points de Fatigue -2

Cha -1

+3 ⚡

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Nature Abjecte Une fois par tour, lorsqu'un membre devrait être détruit, celui-ci est réduit à un point de vie et est séparé de votre corps à la place.

Lorsqu'un de vos membre ou partie de votre corps se voit détaché de vous, cette dernière cherchera à se rattacher à vous naturellement, des tentacules et autres parties préhensibles lui donneront une vitesse égale à la moitié de la vôtre sur terre, et le double dans l'eau. Cette vitesse s'applique également aux morceaux créés par *Abjecte Réalité*.

Passif

+2 ⚡

+5 Mouvement aquatique

Initiative +2

Léviathan



Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables



« Quand l'éperon du Navire a percuté son corps, le Mythril le plus pur s'est brisé comme du mauvais bronze. Comprenez que le Tonnerre de Dräan était un colosse de bois qui comptait plus de 200 canons, quand ils ont fait un tir de bordée, il a fallu que la fumée se dissipe pour qu'on se rende compte que la créature était intacte et que les seuls débris c'étaient ceux du vaisseau. C'est comme si les boulets avaient simplement rebondi contre lui. »

— Tolido, lettre à Pelilo.



Ayurdarkaröog est le titan des mers, une représentation physique de la puissance de l'océan et de sa dangerosité. Cité dans d'innombrables légendes et contes des communautés de bord de mer. On le surnomme le porteur de tempête, celui dont les vagues peuvent recouvrir les continents, c'est un chasseur violent et stratégique dont les fils redoutables sont la plaie des océans et empêche ces derniers d'entretenir des relations maritimes ou des routes régulières. Les chasseurs issus du sang de cette calamité sont les pratiquants d'arts ésotériques étranges, des colosses aux savoirs insondables qui frappent avec la violence d'un raz-de-marée.

Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , Vol (7) , Chr (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Reflux des Profondeurs Lorsque votre personnage subit des dégâts létaux, perdez immédiatement votre tour, disparaissez dans une abysse de **Sangressence** d'♠ et devenez **Hors de l'espace et du temps**. Au début du tour prochain, regagnez autant de points de vie que nécessaire pour déclencher votre reprise de conscience et réapparaître sur votre dernière position. La première fois que ce passif se déclenche lors d'un combat, Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort. (Ce passif ne peut se déclencher s'il n'est pas possible de reprendre conscience par le biais d'un soin).

Effet

Hors de l'espace et du temps Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénerez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Passif

Savoirs Immémoriaux Lorsque vous dépecez une créature que vous avez participé à chasser, vous pouvez créer un Totem Impie ; si vous choisissez de renoncer à participer au dépeçage, vous pouvez créer un second Totem Impie. (Vos compagnons pourront procéder normalement au dépeçage et vous pourrez bénéficier des récompenses normalement, cependant vous ne pourrez effectuer de jet).

Passif

Totem Impie Sacrifiez un Totem Impie, Choisissez l'un — Gagnez **accès** à un élément de votre choix; ou gagnez (+++) dans une résistance élémentaire **Simple** de votre choix ; ou gagnez (—★) à tous les test de résistances aux altérations liés a cet élément. Vous ne pouvez avoir qu'un seul effet de Totem actif à la fois.

Passif

Initiative +5

. Deuxième stade .

Passif

Totem Impie Vous pouvez désormais choisir jusqu'à deux effets actifs, dont le suivant – Lorsqu'une attaque inflige des dégâts à la créature que vous affrontez, la personne infligeant des dégâts peut décider de regagner jusqu'à deux points de vie sur la localisation de son choix.

Passif

Résistance (💧) (+)

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Vérité des Profondeurs Toutes les attaques élémentaires d'💧 infligent gagnent une réussite maximum supplémentaire et +2 **brise-armure** (🦾) supplémentaire. Vos attaques élémentaires de couleur ⚡ infligent deux dégât de moins et -2 🦾.

Passif

+2 ⚡

Résistance (💧) (+)

Initiative +2

Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise



« Terreur infinie,
Gouffre insondable.
Mort. »

— Botro, Poèmes.



Unguûr-Draäogn est l'avatar de la thalassophobie. Mystérieuse, arbitraire et impitoyable, cette créature est aussi létale qu'elle est terrifiante. Plutôt que de se cantonner aux abîmes marins d'où elle est endémique, elle est les flots. Capable de conjurer partout où elle va des océans entiers, nul n'est à l'abri d'Unguûr-Draäogn. Jamais. Elle et ses enfants sont des créatures capricieuses, acharnées, et toujours, toujours dans leur élément.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , **Vol (7)** , **Per (5)** , *Autres (6)*

. Premier stade .

Passif

Terreur Insondable Une fois par combat, si vous deviez subir des dégâts létaux, toutes les cibles à une distance inférieure à 10 mètres de vous reculent, prises de panique, sur une distance en mètres égale à votre *Volonté*. Toutes vos localisations affectées par l'attaque sont soignées à hauteur du nombre de cibles affectés par cet effet. De plus, une zone d'💧 apparaît à votre position, d'une profondeur insondable et d'un diamètre égal à votre *Volonté* plus le total des dégâts que vous auriez dû subir (limité au double de votre *Volonté*).

Passif

Terreur Venue des Profondeurs Jusqu'à deux fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts à une cible vous pouvez choisir de placer un marqueur *Profondeurs* à l'endroit de votre choix, dans un rayon égal à votre *Volonté*. Une fois par combat, vous pouvez dépenser une action pour activer tous les marqueurs *Profondeurs* présents sur le terrain. Si vous faites ainsi, transformez le terrain sous ces marqueurs en zones d'💧 d'une profondeur insondable et d'un diamètre égal à votre *Volonté* ; vous pouvez immédiatement vous repositionner sur l'une d'entre elles au prix d'une **action gratuite**.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Traqueur des Profondeurs Vous pouvez effectuer vos **actions de mouvement** dans l'eau comme si vous possédiez un appui. Si deux zones d'eau non connexes sont éloignées d'une distance inférieure à votre *Volonté*, vous pouvez ignorer cette distance lors de vos actions de mouvement⁹.

Passif

+1 Vol

Résistance (☾) (+)

Résistance (💧) (+)

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Terreur Venue des Profondeurs Vous pouvez désormais activer ce pouvoir jusqu'à deux fois par combat.

Passif

Terreur Suintante Une fois par tour, lorsque vous effectuez une attaque depuis une zone d'💧 vous augmentez les altération que vous infligez de (+★).

⁹Cet effet ne peut vous servir à effectuer une esquive, et ne vous donne aucun bonus défensif de cette façon

Passif

+2 ⚡

+2 Points de Fatigue

+2 🌀

Résistance (💧) (+)

Initiative +2

Röc



Firah Solhan, Ire Prismatique



« Les cieux se sont embrasés alors que la neige tombait encore, une bête faite de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et au corps fin et gracile a transpercé les nuages, son corps nimbé de foudre, de feu, de vent et de glace. J'ai serré très fort contre moi ma femme et mon fils en priant Drâan que la bête ne soit pas venue pour nous, elle était plus grande que le village, plus rapide que les oiseaux qui mouraient autour d'elle et s'effondraient désormais autour de notre caravane telle une grêle macabre. »

— Illiermo Giuseppe, journal personnel.



Firah Solhan est le maître des éléments, l'oiseau aux mille et une couleurs dont les ailes font pleuvoir une multitude d'afflictions. Connue pour être imprévisible et lunatique, les légendes le décrivent comme un Seigneur des cieux capricieux et prompt à la colère. Il commande sans distinction à tous les éléments et y puise sa force. Ses enfants sont connus pour leur maîtrise des éléments, certains allant jusqu'à en maîtriser plusieurs. Tous manifestent une très grande résistance élémentaire, d'autres peuvent même aller jusqu'à changer d'élément au cours du combat à mesure qu'ils faiblissent, transformant la nature de l'affrontement en un instant. Les chasseurs issus de ce sang possèdent un contrôle accru des divers

éléments et peuvent ainsi retourner les armes de l'ennemi contre lui-même ou exploiter ses faiblesses si la situation devient difficile, ce sont également des éclaireurs de talent.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , Psy (7) , F (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Marque élémentaire Tant que vous possédez une marque élémentaire d'un élément, vous infligez et subissez +3 dégâts de cet élément et avez accès à cet élément.

Passif

Essence Prismatique La première fois par combat que vous devriez subir des dégâts létaux, gagnez une *Marque Élémentaire* de l'élément de votre choix à la place.

Passif

Chatoiement Prismatique A chaque fois que vous utilisez un nouvel élément lors du combat, gagnez une *Marque Élémentaire* de cet élément ; vous ne pouvez gagner une marque qu'une seule fois par tour de cette façon.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Résistance  (+)

Résistance Vent  (+)

+2 

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Ire Transélémentaire Sacrifiez deux points de fatigue et jusqu'à trois *Marques Élémentaires*, votre prochaine attaque gagne +1 réussite maximum et inflige +2 dégâts de l'élément de votre choix pour chaque marque dépensée de cette façon.

Passif

2 

Vitesse +2

Vitesse aérienne +4

Initiative +2

Adetharn, Feu du Renouveau



« Dans le feu du ciel vit le kami nommé Adetharn, Feu du Renouveau. Son existence est flamme et sa volonté est brasier. Pose tes yeux sur la braise de ses plumes et contemple. Destinée et Renaissance. Feu et Vie. Pose tes yeux sur la cendre de son sillage et contemple. Espérance et Renouveau. Flamme et Espoir. Pose tes yeux et contemple. Contemple le kami. »

— Sept cercles, cime endormie, sermon pour le village.



Les enfants d'Adetharn sont parmi les moins agressifs des enfants de Dräan. Pour la plupart créatures nomades et grégaire, elles ont un sens inné des territoires et choisissent en général d'éviter d'empiéter sur celui des autres par désintérêt du conflit. Beaucoup de ces créatures ont été observées guidant leurs poursuivants vers les tanières d'autres prédateurs pour éviter d'avoir à livrer le combat elles-mêmes. On aurait tort de prendre leur manque de belligérance pour de la faiblesse cependant. Si un enfant d'Adetharn préférera souvent ne pas se battre, ils n'ont aucun scrupule à massacrer quiconque fera l'erreur de les y contraindre.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Int (7) , Per (7) , Vol (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Feu du Renouveau Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, vous explosez en une myriades de flammes venant tapisser une zone égale au double de votre volonté de rayon. Vous régénerez toutes vos localisations blessées à hauteur d'un point de vie, vous perdez toutes vos altérations et recréez vos membres détruits. Ces flammes donnent **accès** à l'élément  et régénèrent deux points de vie dans toutes les localisations à quiconque finit une action dans leur zone d'effet. Tant que vous êtes dans cette zone vos points de vie ne peuvent descendre en dessous de un. Au début de votre tour, réduisez cette zone de 8 mètres.

Passif

Chatolement Karmique Dépensez deux points de fatigue — Transformez un effet de **Altération à marques** sur une cible en marque de *Chatolement Karmique* d'une durée égale à celle de la marque initiale.

Passif

Chatolement Karmique (Marque) Cette marque constitue un **effet de régénération**. Au début de votre tour régénerez jusqu'à 1 point de vie sur toutes vos localisations ; lorsque vous perdez cette altération, regagnez un point de fatigue.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Transmutation Karmique Une fois par combat, lorsqu'une cible, créature ou chasseur, devrait subir des dégâts létaux, vous pouvez sacrifier trois points de fatigue, si vous faites ainsi votre cible bénéficie de *Feu du Renouveau* comme si elle l'avait utilisé. Le rayon de ces flammes devient égal à 7 mètres, empêchent toutes les cibles, créatures ou chasseurs de descendre en dessous d'un point de vie et disparaissent à la fin du tour en cours. (Ce pouvoir n'est pas une action et ne peut pas être interrompu)

Passif

Résistance élémentaire (+)

+2 

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Dualité Karmique Dépensez cinq points de fatigue — vous pouvez faire qu'un **effet de régénération** blesse une cible à la place, ou qu'un effet qui aurait dû infliger des dégâts périodiques la régénère à la place. En tant que coût supplémentaire vous pouvez sacrifier quatre

points de vie sur une localisation de votre choix, si vous faites ainsi vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une réaction. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour de votre cible, après quoi les dégâts périodiques et régénérations continueront à s'appliquer normalement.

Passif

+2 ⚡

Résistance (🔥) (++)

Initiative +1

Tréant



Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible



« Il avait bien des noms : berger de la forêt, seigneur des cimes, père des branches... Nous avons fait bien des offrandes en son honneur, avons respecté son territoire, érigés des monuments pour célébrer sa toute-puissance. Mais quand il s'est éveillé, rien de tout ça n'a compté pour lui, il a plongé nos terres sous un torrent de feuilles, de branches et d'épines que même le feu ne pouvait repousser. »

— Eroch le balafré, Contes et Légendes de Dräan.



Stuüunmaärük est le seigneur du renouveau de la terre, celui qui annonce la victoire de la nature sur la civilisation. Impassible et persistant, il incarne dans l'histoire la résilience permettant à la plus petite des branches de briser la roche, de nombreux cultes croient pouvoir l'apaiser pour mieux le contrôler, le voyant comme un être bénéfique et sage, mais les plus informés savent quelle est la vérité qui se cache derrière la force de la nature : c'est qu'elle ne fait aucune distinction. Ses enfants sont insidieux et bornés ; s'il est rare qu'ils se détournent de leur chemin pour une proie, une fois leurs yeux posés dessus, ils ne la lâcheront plus.

Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , F (7) , Int (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Sève Transcendantale Au début de chaque tour, régénérez jusqu'à quatre points de vie dans une localisation de votre choix. Cette régénération ne peut pas être interrompue. Une fois par tour, si une attaque devrait vous infliger des dégâts létaux, mourez normalement et diminuez cette régénération de deux points jusqu'à la fin du combat (cet effet est cumulatif et peut faire que cette régénération vous inflige des dégâts à la place). Vous ne subissez aucun des malus cumulatifs de mort habituels et vous ressuscitez dès que vos points de vie ne sont plus à zéro sur toutes vos localisations. Si la régénération de *Sève Transcendantale* devient négative, vous perdez ce passif et ne pouvez plus être ramené à la vie par le biais de soins jusqu'à la fin du combat.

Passif

Sève aberrante Dépensez deux points de fatigue — Vous et vos alliés à **à proximité** peuvent faire que vos attaques deviennent de type  jusqu'au début de votre prochain tour.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Sève transcendante Vous regagnez jusqu'à six points de vie à la place.

Passif

+2PV sur toutes les localisations

+1 Points de Fatigue

+2 

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Sève Parasitique À chaque fois que vous blessez un adversaire avec une attaque de type  vous pouvez choisir de dépenser quatre points de vie sur toutes les localisations et quatre points **jauge de toxines** et *parasiter* la localisation touchée. Au début de votre tour vous pouvez choisir de ne pas bénéficier de vos effets de régénération et d'infliger autant de points de dégâts **Pur** (△) à toutes les localisations *parasitées* de vos adversaires à la place.

Passif

+2 ⚡

+8 🌀

Initiative +1

Mongaroth, Tourment Oublié



« "Voilà quatorze jours que je suis coincé dans ce cauchemar de verdure. Mes provisions se sont épuisées il y a une semaine et je n'ai toujours pas croisé la moindre créature vivante. Je tuerais mon propre fils pour croiser un Arangar qui mettra fin à mes souffrances. La faim me ronge l'estomac depuis ce qui me semble une éternité. Les plantes sont toutes toxiques et je ne peux pas faire 100 mètres sans retomber exactement à mon point de départ quelque soit la direction que je choisis. La nuit, j'entends le frémissement des feuilles autour de moi... et je suis certain qu'il est moqueur." »

— Nathaniel l'explorateur, journal de voyage.



Mongaroth est le seigneur des profondeurs de la forêt, l'architecte des contrées sauvages où meurent chaque année des milliers d'explorateurs persuadés d'être celui ou celle qui vaincra ses impénétrables domaines. Ses enfants sont retords et cruels, prenant grand plaisir à tourmenter tous ceux assez bêtes pour empiéter sur leur territoire, usant de ruses affectant les sens physiques et psychiques de leurs malheureuses proies, les poussant dans le meilleur des cas à la folie et au suicide, une alternative plus plaisante à être sapé de ses forces lentement et pernicieusement. Les chasseurs de ce sang sont souvent de grands tacticiens, préférant gagner sans même combattre et usant de ruses multiples pour ne pas affronter directement l'adversaire.

Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Int (7) , Chn (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Tombeau Cryptique Une fois par combat lorsque vous subissez des dégâts létaux, placez à votre lieu de mort un autel *Tombeau Cryptique* . Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort. Un autel de **Sangressence** s'érige sur l'emplacement du marqueur, cet autel possède dix points de protection et autant d'intégrité que votre Volonté **de base** plus deux. Cet autel perd un point d'intégrité à chaque fois que vous êtes ramené à la vie. Au début de prochain votre tour vous regagnez tous vos points de vie, réapparaissiez sur le *Tombeau Cryptique* et régénérez un point d'intégrité sur tous les équipements ayant été endommagés par cette attaque. Tant que le *Tombeau Cryptique* n'est pas détruit, vous ne subissez pas les malus liés aux morts successives.

Passif

Par les méandres du Labyrinthe Dépensez quatre points de fatigue — vous disparaissiez dans une bourrasque de poussière au prix d'une action gratuite, vous comptez comme étant camouflé (★★) tant que vous n'avez pas effectué d'**actions offensives**. Si vous êtes situé à proximité d'un piège posé par vous ou un allié, vous pouvez immédiatement vous replacer à proximité d'un autre piège n'importe où sur le terrain au prix d'une **action gratuite**. N'utilisez ce pouvoir que pendant votre tour, une fois par tour.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Depuis le Tombeau Dépensez deux points de fatigue et faites perdre six points d'intégrité à un *Tombeau Cryptique* — vous pouvez ramener à la vie une cible, créature ou chasseur situé à une distance inférieure à votre Psyché **finale** de ce Tombeau au prix d'une action gratuite. Si le Tombeau possède moins de six points d'intégrité, sacrifiez tous ses points d'intégrité restants à la place. Cette cible regagne autant de points de vie sur ses localisations blessées que votre Psyché, repartis comme vous le souhaitez (elle ne peut pas dépasser son maximum de points de vie de cette façon).

Passif

Int +1

+1 dans deux connaissances

Fatigue +1

+2 ⚡

Initiative +1

. Troisième stade .

Passif

Tesseract Énigmatique Les pièges camouflés ou souterrains dont vous avez participé à la pose sont marqués comme *Porte du Labyrinthe*. Une fois par combat vous pouvez replacer une *Porte du Labyrinthe* où vous le souhaitez au prix d'une action gratuite. Si ce piège est positionné sur une cible, créature ou chasseur, celui-ci s'active immédiatement.

Passif

+2 ⚡

Résistance (☾) (+)

Initiative +3

Yénuï



Skeyöold, L'Insondable



« Les mages de bataille se sont présentés sur le flanc du monstre, un verre à la main, je fêtais déjà notre victoire sur celui qui avait détruit les terres du Sud, mon foyer. Il les a regardés et a ouvert la gueule avant de disparaître sous un déluge de sortilèges destructeurs. Notre stratégie était venue à bout du Titan d'Os lui-même, mais cette chose a aspiré tout ce qu'on lui a envoyé sans broncher. Les rangs se sont brisés immédiatement. »

— Frand Okir, lettre égarée.



Skeyöold est le buveur de mana, celui qui boit à la source pure de la Sangressence sans jamais se rassasier. Connu pour sa résistance absolue aux éléments et son avidité sans limite, les histoires racontant comment des sortilèges conçus pour le détruire se retournèrent contre leur lanceur sont innombrables. Il commande à toutes les forces mystiques quelles qu'elles soient avec une aisance naturelle. Ses enfants sont connus pour être de fins gourmets, des enfants des calamités au régime alimentaire précis et capables d'évoluer en consommant leurs proies. On compte généralement de nombreux variants et sous-

espèces. Les chasseurs de ce sang partagent cet appétit sélectif et sont donc fréquemment obsédés par certains types de proies. Leurs rangs comptent de multiples maîtres des arcanes.

DIFFICULTÉ

● ● ● ○ ○

Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Ag (7) , Chn (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Essence du Yénuï Lors d'un combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vous restez à un point de vie à la place. Si cette attaque était élémentaire, vous gagnez (+++) dans la résistance à l'élément vous ayant infligé ces dégâts létaux et trois points de vie sur toutes les localisations, sinon regagnez un point de vie dans chaque localisation et (+) dans la résistance au type de dégât vous ayant infligé ces dégâts létaux.

Passif

Dévorer l'Essence Lorsque vous consommez l'essence d'une créature¹⁰, vous gagnez un marqueur *Dévorer l'Essence* du type d'un des éléments simples de cette créature, si elle ne possède que des éléments complexes, gagnez un élément de la couleur d'un de ces éléments. Tant que vous possédez un marqueur *Dévorer l'Essence* vous avez accès à l'élément associé à ce marqueur. Vous pouvez posséder jusqu'à un marqueur *Dévorer l'Essence*, si vous devriez gagner un marqueur et que vous ne pouvez plus en acquérir, vous pouvez choisir de remplacer un de vos marqueurs existants.

Passif

Consumer l'Essence Vous pouvez choisir d'utiliser votre marqueur *Dévorer l'Essence* si vous faites ainsi, votre prochaine attaque devient élémentaire du type de ce marqueur. Vous ne pouvez plus utiliser les capacités de ce marqueur jusqu'à la fin du combat.

Passif

Initiative +3

. Deuxième stade .

Passif

Dévorer l'Essence Vous pouvez posséder jusqu'à deux marqueurs *Dévorer l'Essence*.

Passif

Résistance (●) (+)

Résistance (○) (+)

+3 ⚡

Initiative +2

¹⁰Consommer l'essence d'une créature est l'étape de gain de point d'essence à la fin d'une chasse; voir la section *Absorption du sang et gain d'expérience*, page 305

. Troisième stade .

Passif

Dévorer l'Essence (Jusqu'à l'Âme) Jusqu'à la fin du combat lorsque vous utilisez *Consumer l'Essence*, vous pouvez aussi bénéficier d'un effet de nourriture ou d'alchimie associée à la créature. Vous pouvez désormais acquérir des éléments complexes, mais ceux-ci se dégradent en un élément simple de la couleur associée au bout de deux chasses.

Passif

D'Essence à matière Jusqu'à une fois par combat, lorsque vous êtes ciblé par une attaque élémentaire infligeant plus de la moitié de votre réserve de points de vie sur une localisation, vous pouvez sacrifier trois points de fatigue, si vous faites ainsi, vous pouvez gagner un marqueur *Dévorer l'Essence* temporaire¹¹, perdez ce marqueur à la fin du combat. de la créature vous ayant infligé ces dégâts. Vous pouvez posséder jusqu'à un seul marqueur temporaire simultanément. Sacrifiez ce marqueur lorsque vous l'utilisez.

Passif

+2 ⚡

Vitesse+1

Initiative +2

¹¹Ce marqueur n'entre pas dans votre limite maximum de marqueurs *Dévorer l'Essence*

Anemanth, Destin Changeant



« La beauté, dit-on, se trouve dans l'œil de qui la regarde. Mais qui peut dire connaître la Beauté qui n'a pas vu de ses yeux l'envol d'une calamité ? Anemanth flottant dans les cieux. Aâmaran, un instant de paradis suspendu dans le temps. Les coutumes de l'ouest voient le divin dans les calamités et je les rejoins. Quel spectacle insensé ! »

— Szafiel, journal de voyage n°1.



Les enfants d'Anemanth sont très rares, et beaucoup de cultures considèrent le fait d'en croiser comme une bénédiction. Bien entendu, comme la plupart des enfants de Dräan, c'est une bénédiction de laquelle il vaut mieux ne pas trop s'approcher. Ces créatures sont si riches de sangressence que leur simple proximité peut altérer le réel. Parfois de simple détails, de pures coïncidences auxquelles on ne pense même pas ; parfois des altérations si impérieuses qu'une victime malchanceuse se découvre le poitrail perforé par un coup qu'elle pensait avoir évité.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Chn (7) , Psy (7) , Vol (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Destin Changeant Lors d'un combat, la première fois que vous devriez subir des dégâts létaux, tirez un d3 à la place et êtes repositionné sur une distance égale à votre Psyché **de base** à la place. Vous perdez une de vos actions jusqu'à la fin du combat du type correspondant au résultat du dé (1: **actions offensives**, 2: **action défensive** et 3: **action de mouvement**). Vous pouvez changer le résultat de ce dé pour une valeur de votre choix, si vous faites ainsi, perdez la moitié de vos points de fatigue, la moitié de vos points de vie sur toutes vos localisation et toutes vos actions pour ce tour-ci.

Passif

Destinées Arbitraires En réaction à un jet de compétence ou de combat lors de votre tour, vous pouvez choisir de faire échouer un dé avant de le lancer (ce qui correspond à faire échouer automatiquement le test de compétence). Si vous faites ainsi, gagnez un jeton de *Destinée Arbitraire*. Vous pouvez avoir jusqu'à un jeton de *Destinée Arbitraire* à la fois.

Lors d'un jet de combat ou de compétence, vous pouvez choisir de sacrifier un jeton de *Destinée Arbitraire*, si vous faites ainsi, choisissez l'un – Votre jet de compétence est réussi d'autant de degrés que votre chance ; ou choisissez librement la face de l'un des dés de votre jet d'attaque.

Vous ne pouvez gagner de jeton de *Destinée Arbitraire* que si le jet vous a été imposé, et avec l'aval du MJ. (Vous ne pouvez pas traquer vos chaussures ou attaquer un caillou pour utiliser cette compétence).

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Marque du destin Votre seuil_transcendance est augmenté définitivement de un.

Passif

Destin Changeant Vous tirez désormais un d4, sur un résultat de 4 vous gagnez une action maximum et une action du type de votre choix à la place.

Passif

+2 ⚡

Initiative +2

Résistance (☾) (+)

resistance_transcendantale +1

. Troisième stade .

Passif

Destinées Arbitraires Vous pouvez désormais avoir jusqu'à deux jetons de *Destinée Arbitraire* à la fois.

Passif

Roue Éternelle Lors d'un jet de combat, si au moins un dé obtient un résultat égal à votre *Chance*, vous pouvez soigner une cible de votre choix sur toutes ses localisations d'autant de points de vie que le nombre de dés égaux à votre *Chance* dans ce jet.

Passif

+2 ⚡

Vitesse+2

Résistance (⚡) (+)

resistance_transcendantale +1

Initiative +2

Écoles de combat

Les écoles de combat représentent un savoir ancestral, concentré en une seule discipline et affiné à travers les âges. Bien que toutes les techniques aient été conçues pour être utilisées conjointement, de nombreux chasseurs décident de mixer les diverses écoles pour former un style qui leur est propre.

5.1. Écoles à travers le monde

Les écoles telles que décrites ci-après représentent principalement les écoles de combat de Tréorst, bien d'autres écoles de combat sont présentes de part le monde. Bien que le terme école soit peu adapté à Tréorst (où l'apprentissage est très informel et très souvent effectué en observant d'autres s'entraîner ou auprès de divers maîtres de combat) et encore plus inadéquat encore dans d'autres régions du monde ; par souci de clarté, ces méthodes de combat seront toutes décrites comme "Écoles" même lorsqu'il ne s'agit en aucun cas d'un apprentissage scolaire.

5.2. Dénomination des techniques

Le format utilisé pour décrire les techniques est le suivant :

Memo

Nom de la technique — Niveau de la technique

Type de technique (Type de Sang de la Technique)

🔥 Coût de la technique à l'achat (en points de sang)

⚡ Coût de la technique en Jauge

Effet de la technique

Le coût en sang correspond uniquement au premier achat de la technique, une fois acquise, ce dernier n'importera plus.

Le coût en ⚡ quant à lui correspond au prix à dépenser pour utiliser la technique, ce dernier sera payé à chaque utilisation de la technique. Utiliser une technique nécessite au moins un point de **Jauge**.

5.3. Les tiers de maîtrise

Une fois investis suffisamment de points dans une école, il est possible d'apprendre des techniques avancées.

- *0 à 15 points* : Novice, seul le Tiers 1 est disponible
- *16 à 35 points* : Confirmé, les deux premiers tiers sont disponibles, il vous est permis d'enseigner vos techniques de rang inférieur à d'autres chasseurs. Vous bénéficiez d'une réputation élevée auprès de votre organisation, qui est susceptible de vous accorder plus de moyens.
- *36 à 60 points* : Avancé, les trois premiers tiers sont accessibles, votre organisation répond de vous et vous confie la plupart de ses moyens.
- *61 à 90 points* : Maître, les quatre premiers tiers deviennent accessibles, vous pouvez demander les services de maîtres artisans et les ressources de votre organisation et jouissez même d'une bonne réputation auprès des organisations alliées à la votre. Vous êtes régulièrement chargé de l'enseignement et la formation des novices. Il est de votre devoir de veiller à la bonne progression et promotion des chasseurs de bas rang.

- *91 à 150 points* : Grand Maître, les cinq premiers tiers sont disponibles, vous pouvez demander les services et conseils de divers maîtres chasseurs. Vous pouvez organiser des chasses réunissant les efforts de plusieurs équipes et organisations.

5.3.1. Techniques spécialistes et uniques

Certaines techniques sont notées comme **[Spécialiste]** et exigent que plusieurs conditions soient remplies pour pouvoir être apprises. En général, il s'agit d'un maître ou d'un rituel particulier et ne peuvent être apprises qu'avec l'autorisation du MJ.

De manière générale, cette restriction existe pour fortement décourager une personne extérieure à une école d'obtenir des techniques internes. Cette restriction n'est — sauf exceptions — levée que sous promesse de s'engager définitivement dans l'école.

D'autres sont notées comme **[Exclusive]** et décrivent des techniques réservées aux chasseurs ayant choisi une école comme école principale.

Une autre dénomination, beaucoup plus rare, est celle d' **[Unique (type)]** cette dénomination est réservée à des techniques mutuellement exclusives. Sauf, si précisé autrement, il n'est possible de posséder qu'une seule technique unique de chaque type. En revanche, il est tout à fait possible de prendre une technique [Unique] d'une autre classe.

5.3.2. Achat de techniques d'autres classes

À l'exception des techniques exclusives, il est possible d'acheter les techniques d'autres classes, cependant leur achat sera en général soumis à certaines règles.

Bien que la décision finale dépende du MJ, il est préférable de réserver l'achat des techniques d'autres classes à celles de tiers inférieur au niveau du chasseur dans son école principale uniquement. De plus, il est préférable de limiter le nombre d'achats de ces techniques d'une ou plusieurs manières.

- **Achat progressif** : À chaque fois que vous franchissez un tiers, vous pouvez acheter une technique de chaque tiers inférieur dans n'importe quelle école.
- **École spécialisée** : Vous payez un coût cumulatif de 6  pour débloquer une autre école de laquelle vous pouvez désormais acheter des techniques non exclusives.
- **Pénalités** : Acheter une technique d'une autre école coûte 3  supplémentaire et 1  de plus pour chaque tiers au-dessus du premier.

Quelle que soit la méthode choisie par le MJ, il est cependant permis à un chasseur d'enseigner à ses alliés une technique. Faire ainsi prendra plusieurs jours et pourra nécessiter un coût supplémentaire qu'il paiera à son professeur (en général 1  par tiers de technique).

5.3.3. Types de technique

Les techniques se déclinent en plusieurs types et sous type :

- **Passif** : La technique modifie définitivement un aspect du personnage et est disponible en toutes circonstances
- **Actif** : La technique doit être activée pour être utilisée ; elle nécessite souvent un coût supplémentaire, en **Jauge**, action, ressource de base ou ressource spéciale. Ces techniques peuvent être utilisées à tout moment où vous pourriez utiliser une action, mais ne coûtent pas d'action en elles-mêmes. Vous pouvez ainsi vous en servir à la place d'une attaque, d'une esquive, d'une parade ou pour renforcer l'effet d'une de ces dernières.
- **Réaction sous type** : La technique peut interrompre le tour de combat lorsqu'une **réponse** est ouverte, ou lorsqu'un déclencheur précisé par la technique survient. Pendant une réponse, elle doit employer une **action neutre**, une **action défensive** ou une **action de mouvement** servant à un repositionnement, sauf si elle indique explicitement que son utilisateur peut effectuer une attaque.

Une telle réaction offensive est prioritaire et se résout avant l'action initiale. Ces techniques très puissantes ont fréquemment un coût élevé pour compenser leur aptitude à briser l'ordre naturel du combat. La technique doit néanmoins pouvoir être lancée : il n'est pas possible d'utiliser une technique de parade sur une cible située à plusieurs centaines de mètres. Seules les techniques de ce type peuvent être utilisées hors de votre tour d'initiative. Après leur résolution, le tour reprend normalement si l'action interrompue reste valide.

- **CC ou Contrôle de Foule** *sous type* : Technique principalement axée sur une capacité infligeant une altération d'état à un adversaire, permettant de créer une opportunité ou offrir un répit salvateur.
- **Finale** *sous type* : Technique ne pouvant être combinée avec une autre technique finale, elle peut cependant être combinée avec d'autres techniques actives pour la renforcer. Les attaques de ce type sont souvent des attaques de grande puissance visant à achever une créature.
- **Transcendance** *sous type* : Technique aux effets massifs dont le coût est payé directement avec les marqueurs de la **jauge de Transcendance** commune. Ce coût serait par exemple noté 3✳ pour une dépense de trois marqueurs et doit être intégralement payé avant la résolution de la technique. Une technique de Transcendance constitue une utilisation directe de la Transcendance : après sa résolution, son utilisateur gagne normalement **Fatigue de Transcendance**, ou remplace celle-ci par **Épuisement de Transcendance** s'il subissait déjà la fatigue. Le coût indiqué ne permet donc jamais d'éviter le contrecoup de la Transcendance.
- **Brise armure** *sous type* : Technique visant à briser un grand nombre de points d'armure, en posséder plusieurs dans une équipe est nécessaire à un bon déroulement du combat.
- **Tueuse de Monstre** *sous type* : Technique visant à infliger un grand nombre de points de dégâts. Sert en général à immédiatement briser ou mutiler un membre avant de reprendre le combat, mais peut aussi servir à tenter de tuer une créature.
- **Combo** *sous type* : Technique nécessitant un très grand nombre de prérequis pour fonctionner. Ne pouvant en général se lancer qu'après une autre technique.
- **Saisie** *sous type* : Technique nécessitant l'usage de la plupart des membres. Ces techniques ont en général un prérequis de torque. Vous pouvez garder l'usage d'une main en vous infligeant un malus de -10 de torque et -5 sur chaque jet demandé. Vous pouvez garder l'usage de vos deux mains en vous infligeant un malus de -20 de torque et -8 sur chaque jet demandé.

L'utilisation d'une technique ne consomme pas d'action, sauf si précisé autrement. Ainsi, si une technique permet de gagner une ressource (point de vie, **Jauge**, etc.), elle est immédiatement générée, et si elle devait créer un objet de sangressence (arme, filin, etc.), ce dernier est immédiatement généré sur ou à proximité de l'utilisateur.

Il est à noter que si une technique donne un effet sans préciser une limite de temps (par exemple, votre prochaine attaque), celle-ci dure jusqu'à la fin du combat.

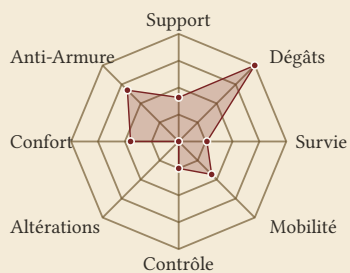
5.4. Artilleur



PRÉSENTATION

Extrêmement individualiste, l'artilleur cherche à dominer le combat et en dicter le rythme. Capable d'une très grande quantité de dégâts, il est extrêmement limité dans ses actions capables d'apporter du soutien à son équipe.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Recul & Feu du Dragon

Recul : certaines de vos techniques vous projettent en arrière lorsque vous attaquez.

Feu du Dragon : votre jauge est transformée en *jauge du Dragon*, donnant accès à des pouvoirs et manèges d'armes uniques à l'Artilleur.

DIFFICULTÉ



Recul

Lorsque vous attaquez, l'impact de certaines de vos techniques est tel qu'un recul vous est infligé. Vous pouvez résister à cet impact en faisant un test de Force (★★). Si vous vous immobilisez un genou au sol, ce jet est diminué de (★), si vous vous mettez à terre, ce jet est diminué de (★★). Lorsque vous êtes adossé à un objet ou une personne, cette dernière doit effectuer le test de recul à votre place.

Si le recul vient à projeter une personne dont l'envol serait brusquement interrompu (sol, attaque, coéquipier malencontreux), le MJ peut décider d'infliger un impact à ou aux participants du carambolage.

Pour ce faire, il peut décider d'infliger une perte de fatigue, des dégâts (△ ou Contondant (✂)) ou aller jusqu'à utiliser les règles de projectiles improvisés voir la section *Dégâts de projectiles improvisés*, page 240 pour évaluer les dégâts infligés par un *chasseur grande vitesse*.

Bien qu'amusant dans la théorie, il reste cependant conseillé de se contenter de quelques dégâts symboliques et d'une tape sur la main du chasseur aventureux pour privilégier une narration plus fluide et plaisante.

Feu du Dragon

Votre ⚡ est transformée en *jauge du Dragon*, vous donnant accès à des pouvoirs et manèges d'armes uniques à l'Artilleur.

Altérations uniques

Surchauffe (X) : Toutes vos attaques infligent X dégâts supplémentaires et vous infligent X dégâts de feu au torse et main directrice. Vous perdez jusqu'à quatre points de surchauffe chaque tour où vous n'utilisez pas l'arme ayant infligé l'altération surchauffe. N'appliquez cet effet que sur l'action suivant celle où vous avez reçu cette altération.

Arbre d'artisanat du Canon Portatif

Le canon portatif de l'artilleur doit être créé par un artisan, en présence de l'artilleur, et ne peut être manié que par le chasseur auquel il a été lié. L'arme principale de l'artilleur ne peut être détruite lors d'un combat tant que ce dernier possède encore des points de sa *jauge du Dragon*, maintenant cette arme en état par son énergie.

Si l'artilleur possède d'autres armes, ces dernières ne bénéficient pas de cette protection. Leur coût initial est calculé à partir de leurs composants comme celui de l'arme principale ; le MJ peut augmenter fortement le prix des exemplaires supplémentaires au fil des achats.

Ce système d'achat et artisanat est unique à l'artilleur et représente l'aptitude de ce dernier à transformer et utiliser ce qui ne serait qu'un amas d'acier pour une autre personne en une arme capable d'une immense propension à la destruction.

Les dégâts naturels des armes de l'artilleur sont ○. Tous les canons portatifs sont **préchargée** : ils peuvent conserver leur chargement une fois **hors du combat** et être dégainés prêts à tirer.

Toutes les bases réduisent leur recul de 1 m par tranche complète de 10 points de torque possédés au-delà de leur prérequis, jusqu'à un minimum de 0 m. Les modificateurs propres à la base s'appliquent avant cette réduction. La protection et l'intégrité finales de l'arme sont celles de sa base, modifiées ensuite par son canon, son chargeur et ses éventuels autres composants.

Le niveau d'artisanat d'un canon portatif est égal à la somme des niveaux de sa base, de son canon et de son chargeur. Le prix est payé séparément pour chaque composant sélectionné.

Base	Catégorie	Dégâts	R	Ⓢ	Ⓣ	Ⓤ	Effet	○	⚡	Prix
Standard	Simple	5/+3	4	10	2	4	⚡ 1	3A	2	2★
Compact	Simple	4/+3	4	6	1	3	Recul -2. Précision +1.	2A	2	2★
Long	Long	6/+3	4	15	2	5	Recul +1. ⚡ 2	4A	4	4★
Lourd	Lourd	8/+4	4	26	4	7	Recul +4. ⚡ 3.	5A	6	6★

Canon	Catégorie	Dégâts	R	Effet	○	⚡	Prix
Canon Simple	Simple	0/+1	+1			1	★
Canon Double	Répétition			Chaque recharge apporte deux tirs. Peut être utilisé simultanément ¹² , ajoutant +4 à la précision, 3 au recul et surchauffe 2.	+1A	4	4★

Chargeur	Catégorie	Dégâts	Effet	○	⚡	Prix
Chargeur Rota-tif	Répétition		Chaque recharge apporte six tirs. Intégrité -1.	+2A	4	4★
Chargeur Long	Lourd		Chaque recharge apporte quatre tirs.	+1A	5	4★
Chargeur Unique	Simple	+1/+0	Intégrité +2. ⚡ +1.		2	2★

Munition	Catégorie	Dégâts	R	Effet	⚡	Prix ¹³
Lacérante	Simple	-1/-0		Les dégâts de l'attaque deviennent \ et gagnent un bonus de (+★) aux altérations.	2	★
Incapacitante	Simple	-3/-0		Les dégâts de l'attaque deviennent ✂ et gagnent un bonus de (+★) aux altérations.	2	★
Sabot	Lourde	-4/+1		Les dégâts de l'attaque deviennent ✂ et gagnent un bonus de (+★) aux altérations.	4	2★
Alchimique	Simple	-6/-1	-1	L'arme inflige les effets d'une potion à l'impact et gagne un bonus de (+★) aux altérations.	6	2★

¹²Cette attaque n'inflige pas de dégâts supplémentaires ou de deuxième attaque

¹³Le prix est indiqué pour plus d'un combat entier effectué avec de munitions de cette catégorie

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Jauge du Dragon	1	Passif (Dragon) Unique (Mécanique)	7	Votre  devient une  du dragon, vous doublez le nombre de points de  que vous possédez et les futurs gains sont doublés. Les coûts des techniques des autres classes sont doublés. Si un effet d'une technique d'une autre classe ou un consommable venait à vous faire regagner des points de  , regagnez en le double à la place.
Maniement des armes de tir	1	Passif (Dragon) Spécialiste		Vous gagnez accès aux Bases, Chargeurs et Cannons Simples.
Poudre Dragonessence	1	Actif (Dragon)	4  1 	Vous pouvez immédiatement recharger votre arme au prix d'une action gratuite. Votre prochaine attaque avec cette arme vous inflige un recul de 1m.
Poudre Dragonessence	2	Actif (Dragon) Exclusif	5  1 	Vous pouvez effectuer un demi déplacement dans la direction de votre choix pendant votre rechargement au prix d'une action gratuite.
Tir perce-blindage	1	Actif (Dragon)	6  2 	Votre prochaine attaque sur une arme à distance gagne 2 points de  et vous inflige un recul de 2m.
Tir perce-blindage	2	Actif (Dragon) Exclusif	4  3 	Votre prochaine attaque sur une arme à distance gagne aussi 2 points anti-matériel () et un recul de 1m supplémentaire.
Double dérouillée	1	Actif (Dragon)	7  2 	Dépensez deux actions offensives — vous pouvez effectuer deux attaques en directe succession en tant qu'actions gratuites, si vous faites ainsi votre deuxième attaque est ininterrompible, ne nécessite pas de rechargement et inflige un malus de 4 à l'esquive à votre cible.
Échappée belle	1	Passif (Guivre) Exclusif	7	Une fois par tour vous pouvez désormais effectuer une attaque en lieu et place d'une esquive, si vous faites ainsi, répartissez vos réussites entre votre attaque et votre esquive. Le seuil de cette action est égal au seuil d'esquive moins 2. Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre arme est chargée et possède un recul supérieur ou égal à deux. (Si cette attaque était une aire d'effet et que vous sortez de sa portée avec votre recul, ignorez les dégâts de cette attaque).

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Maniement des armes de tir rapides	1	Passif (Kraken) Spécialiste	3	Vous pouvez manier les armes à répétition. Gagnez +2 en vitesse.
Rugissement du Dragon	1	Actif (Kraken) Exclusif Final	5  3 	Dépensez deux actions — vous pouvez utiliser immédiatement tout votre chargeur dans votre prochaine attaque. Pour chaque munition utilisée de cette façon, ajoutez une réussite et une réussite maximum à votre attaque et deux points de surchauffe.
Super-charge	1	Actif (Dragon) Exclusif Final	7  4 	Dépensez trois actions — votre prochaine attaque inflige le double de ses dégâts. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+6). Cette action vous inflige un recul supplémentaire de 6m et de difficulté augmentée de (★). Si votre arme possédait un niveau de surchauffe subissez 10 fois les dégâts de la surchauffe à la place.
Tir de couverture	1	Actif (Abyssal)	7  4 	Désignez une zone au sol de 10m de diamètre au prix d'une action gratuite, jusqu'au début de votre prochain tour, lorsqu'une cible effectue une action dans cette zone, vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction gratuite. Cette technique peut explicitement réagir à un déplacement, même si celui-ci n'ouvre normalement aucune réponse. A chaque fois que vous effectuez deux tir d'affilée de cette façon dépensez une action neutre ou mettez fin à cette technique. Jusqu'au début de votre prochain tour vos attaques infligent 1 dégâts de moins et (★) supplémentaires à vos altérations. Si vous n'effectuez aucune action de cette façon, regagnez 3  au début de votre tour.
Moteur brulant	1	Passif (Yénui) Exclusif	8	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire. Votre premier mouvement chaque tour recharge une munition de votre arme équipée.
Arsenal guerrier	1	Passif (Roc)	8	La seconde arme à distance que vous utilisez chaque tour ignore (+) de résistance Physique.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Maniement des armes de tir longue portée	1	Passif (Baloth) Spécialiste	3	Vous pouvez manier les armes de tir à longue portée et armes lourdes. Gagnez +4 de Torque.
Cadeau d'adieux	1	Passif (Léviathan)	5	Lorsque vous effectuez une esquive, vous pouvez utiliser un consommable au prix d'une action gratuite . S'il s'agit d'un consommable jeté, le seuil de base du tir est de 5.
Souffle Brisinstant	1	Actif (Dragon) Exclusif Réaction	6 3	Vous pouvez recharger votre arme au prix d'une action gratuite . Votre prochaine action offensive devient une réaction. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+1).
Plan B	1	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	6 3	Ajoutez 5m à la valeur de recul de votre arme, si vous êtes calé ou adossé à un objet, votre prochaine attaque gagne Concussif (★★).
Moteur brulant	2	Passif (Yénuï) Exclusif	8	Vous bénéficiez d'une action offensive maximum supplémentaire. Votre première attaque chaque tour recharge une munition d'une de vos armes non équipées.
Domination pyromaniaque	1	Actif (Dragon) CC Exclusif Transcendental	8 2 4	Repositionnez vous sur une cible à proximité , vous formez un lien de Sangresence qui vous maintient en face d'un de ces points faibles jusqu'à la fin du prochain tour et résiste à l' arrachement (★★). Vos deux prochaines attaques ne consomment pas de munitions. Ces attaques gagnent Hémorragie interne (★★★) et Renversement (★★). Si vous échouez un test de recul, mettez fin à cette technique immédiatement, perdez cet effet et repositionnez la créature sur une distance égal au double de votre recul (Force — ★★★).

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Violence conjointe	1	Actif (Béhémoth)	7 3	Après votre action de tir vous pouvez immédiatement dégainer une autre arme et effectuer une autre attaque au prix d'une action gratuite . Cette action est ininterrompible et utilise le même maniement d'armes que l'arme précédente.
Cadeau d'adieux	2	Passif (Léviathan) Exclusif	5	Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 munitions d'une de vos armes équipées en tant que coût supplémentaire, si vous faites ainsi, le consommable gagne une aire d'effet de 3/6/9 mètres de rayon supplémentaire. Si le consommable est un explosif, augmentez ses dégâts de 0/1d6/2d6. La puissante détonation et la fumée persistante dans cette aire d'effet rendent tout test lié à la vision, l'odorat ou l'ouïe plus difficile de (+★★). Aire d'effet Seuil de repositionnement 6 (2r)
Ventilation agressive	1	Actif (Yénuï) Exclusif	7 2	Vous perdez toute votre surchauffe sur l'arme que vous maniez au prix d'une action gratuite , vous infligez autant de dégâts de feu à toutes les cibles dans une zone de 3 mètres autour de vous que vous n'avez perdu de Surchauffe de cette manière. Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de (++) résistance à la glace et d'un malus de (-★★) à vos jets de discrétion et camouflage. Aire d'effet Seuil de repositionnement 9 (r1), de parade 1 (r1)
Feu du couchant	1	Passif (Yénuï) Exclusif	12	A chaque fois que vous perdez votre de chauffe sur une arme, regagnez 2. Vous ne pouvez pas regagner plus de 6 par combat.
Moteur brulant	3	Passif (Yénuï) Exclusif	8	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire. Votre première défense chaque tour recharge une munition de votre arme équipée.

5.5. Bidouilleur

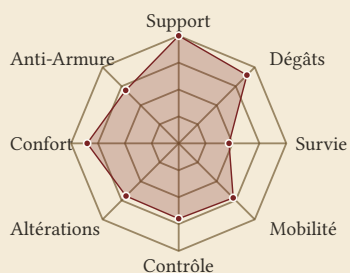


PRÉSENTATION

Le bidouilleur aborde chaque chasse comme un problème auquel il manque encore le bon outil. Mécanismes rafistolés, pièges de circonstance et inventions aussi ingénieuses qu'imprévisibles lui permettent de transformer le terrain, de soutenir ses alliés ou d'exploiter une faiblesse avec une précision déconcertante.

Cette polyvalence exige cependant de prévoir ses ressources, d'assembler les bonnes pièces et de savoir quand abandonner un plan devenu trop compliqué. Entre les mains d'un chasseur méthodique, un amas de ferraille peut devenir exactement ce dont l'équipe avait besoin — parfois quelques secondes avant la catastrophe.

PROFIL



❖ MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Magnum Opus

Arme unique créée par le Bidouilleur à partir de ce qui semble n'être qu'un assemblage de débris, maintenu et animé par sa **Sangressence**. Le *Magnum Opus* est inutile entre les mains de toute autre personne que son créateur et inflige des dégâts à quiconque d'autre tenterait de ne serait-ce que de le prendre en mains.

Son profil n'est pas fixe : ses caractéristiques, ses formes et ses différents usages sont définis par les évolutions successives de la technique *Magnum Opus* et par les règles qui l'emploient.

DIFFICULTÉ



Profils d'équipement

Un *profil d'équipement* permet à une même arme de posséder plusieurs ensembles de caractéristiques très différents. Un seul profil est actif à la fois : utilisez alors toutes les caractéristiques inscrites sur ce profil. Le passage d'un profil à un autre n'est possible que dans les circonstances indiquées par l'effet qui accorde le nouveau profil.

Quel que soit son nombre de profils, l'objet compte toujours comme un unique équipement. Tous ses profils partagent la même réserve d'♣, dont le maximum reste égal à celui du premier équipement. Changer de profil ne restaure donc aucune intégrité.

Sauf indication contraire, ajouter un profil ne modifie ni les caractéristiques des profils déjà présents, ni l'intégrité actuelle ou maximum de l'équipement.

Vestiges

Vestige (🔪) : Ressource possédant un type spécial — alchimique, artificiel ou monstrueux — que le Bidouilleur acquiert et dépense pour utiliser de nombreuses techniques. Pour chaque vestige particulier, vous pouvez posséder un nombre d’instances maximum égal à votre niveau dans la classe Bidouilleur. Les objets générés par la **Sangressence** ne produisent aucun vestige, sauf si la règle ou l’effet qui les crée l’autorise explicitement.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	1	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	4 🔴	Lorsque vous commencez le combat vous pouvez choisir un profil pour votre <i>Magnum Opus</i> parmi les profils suivants — Opus Nigredo : 7/+3 Type $\searrow$ $\bar{R}$ 3 $\clubsuit$ 5 $\diamondsuit$ -1 $\heartsuit$ 3 1 A. Votre <i>Magnum Opus</i> commence le combat avec une intégrité égale à votre Intelligence de base.
Quintessence Discutable	1	Passif (Guivre) Exclusif	5 🔴	Lorsque vous êtes au contact avec une arme ayant été détruite lors de ce combat, vous pouvez décider de la transformer en 1 Materia . Lorsque vous utilisez un consommable alchimique vous pouvez gagner 1 Alkaheist . Lorsque vous faites perdre de l'intégrité à l'armure d'une créature gagnez 1 Mortificatio . Vous ne pouvez pas gagner plus d'un $\heartsuit$ de chaque type chaque tour.
Besace à malice	1	Passif (Baloth) Exclusif	2 🔴	Vous pouvez désigner un objet de votre besace et ignorer les règles d'encombrement pour ce dernier (les règles de torque s'appliquent toujours). Vous ne subissez pas de malus pour chercher des objets dans un conteneur qui vous appartient.
Méthodes Chaotique	1	Passif (Roc) Exclusif	7 🔴	Une fois par tour vous pouvez jeter un consommable sur une cible et le faire s'activer sur cette dernière au prix d'une action gratuite.
Méthodes Chaotique	2	Passif (Roc) Exclusif	3 🔴	Vous pouvez faire en sorte que vos lancers activent des dispositifs nécessitant normalement une action spécifique.
Omnia Mutantur	1	Passif (Léviathan)	9 🔴	Lorsque vous utilisez une arme pour la première fois d'un combat, celle-ci gagne un bonus de +2 dégâts lors de cette utilisation.
C'est plus utile comme ça	1	Actif (Guivre) Exclusif	7 🔴 2 ⚡	Vous pouvez effectuer une action de demi-déplacement dans une direction de votre choix et choisir de faire perdre deux points d'intégrité à un objet inanimé au contact, si vous faites ainsi vous bénéficiez d'un $\heartsuit$ de ce type. Cette action ne peut être utilisée défensivement ou comme une réaction. Regagnez 1 ⚡ à la fin du tour.
Fièvre de l'or	1	Passif (Abyssal) Exclusif	6 🔴	Quand vous récupérez un $\heartsuit$ vous gagnez +2 dégâts sur votre prochaine attaque jusqu'à un maximum de +8 dégâts ; et +4 mètres sur votre prochain mouvement jusqu'à un maximum de +10 mètres.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	2	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	7 🔴	Lorsque vous effectuez une attaque avec votre <i>Magnum Opus</i> , vous pouvez choisir de lui faire perdre un point d'intégrité pour changer son type de dégât en un type physique de votre choix. Vous pouvez additionally choisir le profil suivant — Opus Albedo : 4/+2 Type $\nearrow$ $\bar{R}$ 2 Portée 40 m $\clubsuit$ 1 $\heartsuit$ 2 2 A.
Fracassante Révélation	1	Actif (Béhémoth)	6 🔴 4 ⚡	Faites perdre quatre points d'intégrité à une arme — Votre prochaine attaque avec cette arme bénéficie de +1 $\bar{R}$, inflige +1 dégât par réussite ainsi que +3 $\clubsuit$ et un bonus de (★) à ses altérations. Vous pouvez choisir de dépenser 2 Materia ou 2 Alkaheist à la place du coût en ⚡ de cette technique.
Spiritus Vitae	1	Passif (Kraken) Exclusif	5 🔴	Vous bénéficiez d'une action d'attaque maximum supplémentaire. Tant que vous possédez au moins 4 $\heartsuit$ vous bénéficiez aussi d'une action défensive maximum supplémentaire.
Décoction mystérieuse	1	Actif (Léviathan) Exclusif	6 🔴 3 ⚡	Vous et vos alliés à proximité pouvez jeter chacun une potion dans un chaudron de Sangressence au prix d'une action gratuite ; à la fin du tour, vous pouvez bénéficier d'un effet au choix parmi les suivants — Vous créez une nouvelle potion de Sangressence pour chaque potion investie avec deux effets choisis parmi ceux des potions sacrifiées et une des toxicités choisie au hasard parmi celles des potions sacrifiées ; Sacrifiez 1 Mortificatio , vous pouvez faire goûter la concoction à autant d'alliés à proximité (y compris vous-même) que de potions sacrifiées, si vous faites ainsi les alliés affectés perdent deux points de toxines (aggravés) pour le reste de la journée et gagnent un bonus de (+) aux résistances à l'un des éléments naturels de la créature et (+★) aux altérations liées à cet élément.

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Omnia Mutantur	2	Passif (Léviathan) Exclusif	5♦	Lorsque vous utilisez cette arme vous pouvez décider de lui faire perdre trois points d'intégrité, si vous faites ainsi elle gagne un bonus de +2 précision (↻) et +2 ⚔ pour le reste du combat tant que vous n'utilisez pas cette arme.
Le futur n'attend personne	1	Actif (Abyssal) Exclusif	6♦ 3♣	Vous gagnez une action maximum et une action de mouvement au prix d'une action gratuite. Vous pouvez décider de perdre une action de mouvement de votre prochain tour, si vous faites ainsi regagnez +2 ♣ à la fin du tour.

❖ TIER 3

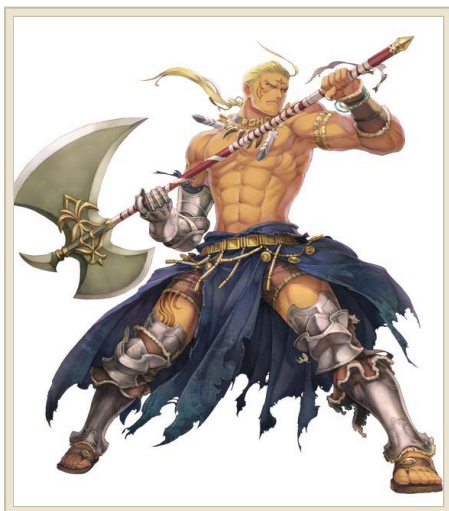
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	3	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	4♦ 2♣	Une fois par combat, vous pouvez sacrifier une arme possédant au moins deux points d'intégrité. Si vous faites ainsi, ajoutez autant de points d'intégrité à votre <i>Magnum Opus</i> que votre Intelligence finale. Vous pouvez aussi choisir le profil suivant — Opus Citrinitas † 8/+4 Type ♣ R 3 ⚔ 8 ↻ -2 ♣ 4 2 A.
Fracassante Révélation	2	Actif (Béhémoth)	5♦ 3♣	Après votre attaque, vous pouvez faire que votre arme change de <i>profil</i> (si elle en possède plusieurs) au prix d'une action gratuite ; si vous ne le faites pas vous pouvez faire que cette arme regagne un point d'intégrité à la place.
Inspiration Ad Infinitum	1	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	6♦ 5♣	Utilisez une technique en tant que réaction gratuite, vous pouvez l'activer comme si vous en aviez les prérequis et aviez payé tout ses coûts supplémentaires. Regagnez 2♣ au début de votre prochain tour.
Décoction mystérieuse	2	Actif (Léviathan) Exclusif	8♦ 3♣	Vous pouvez aussi choisir l'un des effets suivants en plus de ceux du niveau précédent — Générez 1⚔ Quintessent pour chaque potion sacrifiée, ces vestiges peuvent être utilisés à la place de n'importe quels vestiges ; Changez la nature de dégâts d'une arme en un élément Simple mentionné dans l'une des potions sacrifiées, cette arme doit physiquement être placée dans le chaudron pour bénéficier de cet effet. Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez choisir de dépenser 1⚔ Alkaheist pour faire que cette arme ignore jusqu'à (+) dans les résistances à cet élément et ajoute (+★) aux altérations liées à cet élément.
Per Ignem, Ad Perfectionem	1	Actif (Dragon) CC Exclusif Transcendental	8♦ 1♣ 5♣	Posez un explosif possédant 1♣ de Sangressence à proximité de vous au prix d'une action neutre, ce dernier explose naturellement à la fin de votre prochain tour. La détonation peut être déclenchée à n'importe quel moment au moyen d'une interaction comptant comme une action gratuite. Lorsqu'il explose naturellement, s'il est déclenché ou s'il est détruit, il détonne en une attaque infligeant des dégâts Transcendants dans un rayon de 20 mètres et utilisant Per Ignem † 15/+5 R 2 Portée 20 m Explosion · rayon 20 m ⚔ 3 ⚔ 2 1 A. Cette attaque inflige également trois altérations au choix parmi — Concussif, Mutilation, Chaos, Fracture, Tétanie, Carbonisation, Cacophonie et Fusion, avec des degrés de difficulté respectifs de (★★), (★★★) et (★★★★). Aire d'effet Seuil de repositionnement 4 (3r), de parade -1 (4r).
Optimisations Ad Nihilo	1	Actif (Djieu) Exclusif	8♦ 1♣	Dépensez 1⚔ Materia — Ajoutez au profil d'un équipement à proximité de vous un bonus de +1 dégâts et un effet que vous n'avez pas encore choisi pour ce dernier parmi : +1 R, +1 ↻, +2 ⚔, +3 ⚔, +2 Parade, +2 Mouvement et +3 ♣ ; celui-ci perd 2♣ par attaque sur les deux prochaines attaques (cet effet est cumulatif), vous pouvez dépenser 1⚔ Materia pour limiter cette perte d'intégrité à une seule attaque.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	4	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	10♦ 1♣	Tant qu'il est équipé, votre <i>Magnum Opus</i> vous permet aussi d'effectuer un demi-déplacement supplémentaire chaque tour au prix d'une action gratuite. Vous pouvez aussi choisir le profil suivant — Opus Rubedo † 5/+2 Type ♦ R 3 Portée 30 m Explosion · rayon 5 m ⚔ 2 2 A. Aire d'effet Seuil de repositionnement 3 (3r), de parade 0 (4r).
Quod est superius	1	Actif (Yénui) Réaction	10♦ 4♣	Dépensez 1⚔ Materia et 1⚔ Mortificatio — Vous pouvez fusionner une arme au contact avec une autre arme ou un bouclier de votre besace, donnant à l'arme fusionnée un nouveau <i>profil</i> en plus du sien. Si vous faites ainsi le nouveau ⚔

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				de cette arme est égal à la somme du  des deux armes. Vous pouvez choisir d'activer le profil de n'importe lequel des équipements fusionnés au prix d'une action gratuite et d'un  . Cette arme peut être maniée avec le maniement de n'importe laquelle des armes fusionnées quel que soit son <i>profil</i> actif.
Ex Morte Vita	1	Actif  Exclusif	6  2 	Dépensez  Alkaheist et  Mortificatio — Vous pouvez ramener à la vie une cible à proximité . Soignez cette cible d'autant de points de vie que vous n'avez de  de tous les types sur vous au prix d'une action neutre. Ignorez tous les prérequis et conditions pour que cette cible soit ramenée à la vie. Jusqu'à la fin du combat cette cible bénéficie d'un malus de trois points de vie maximum par localisation et trois points de fatigue maximum et ne peut plus être ramenée à la vie de cette façon.
Forteresse de broc	1	Actif  Exclusif	8  2 	Dépensez deux vestiges parmi  Alkaheist ,  Materia et  Mortificatio — Érigez une protection devant vous au prix d'une action gratuite. Cette dernière possède 4  et 2  et donne un bonus de +2 dés aux chasseurs l'utilisant pour se défendre. Si vous avez dépensé au moins  Alkaheist les chasseurs l'utilisant pour la première fois bénéficient d'un soin de 4 points de vie sur toutes les localisations ; si vous avez dépensé au moins  Materia cette protection bénéficie de +4  et +4  ; si vous avez utilisé  Mortificatio les chasseurs dans la zone bénéficient d'un bonus de (++) à l'un des éléments naturels de la créature.
Trésors impromptus	1	Passif  Exclusif	8 	Deux fois par combat, lorsque vous infligez une perte d'armure à une créature, vous pouvez choisir de générer  Mortificatio supplémentaire qui tombera sur le sol. Si un allié le ramasse il bénéficie désormais de la capacité suivante jusqu'à la fin du combat : <i>Plaidoyer Faustien</i> — Lorsqu'une capacité d'un chasseur allié devrait infliger à vous ou à vos équipements des effets négatifs, vous pouvez sacrifier  Mortificatio à la place et ignorer ces effets.

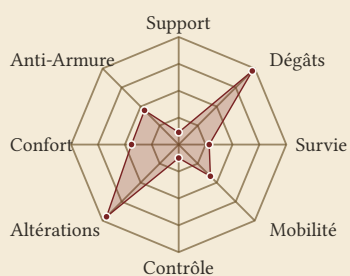
5.6. Einerjar



PRÉSENTATION

Doté d'une grande subtilité dans ses mécaniques tout comme ses attributions, l'Einerjar a pour rôle d'agresser une cible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il excelle dans l'art de détruire les armures lourdes de ses adversaires et focaliser leur attention sur lui grâce à une quantité de haine sans limite qu'il est prêt à épancher sans la moindre sollicitation.

PROFIL



DIFFICULTÉ



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Rage Inextinguible

L'Einerjar ne cherche pas à calmer sa rage, mais à la pousser au-delà de ce que son corps devrait pouvoir supporter. En renouvelant une colère déjà installée, il entre dans une brève frénésie qui le rend extrêmement difficile à écarter du combat et transforme chacune de ses attaques en menace immédiate. Cette puissance exige toutefois d'aller jusqu'au bout : tant qu'il lui reste de quoi frapper, il doit trouver une cible. Son jeu consiste donc à préparer une fenêtre d'agression totale, à s'assurer qu'un adversaire restera à portée, puis à accepter que cette rage puisse se retourner contre lui ou son entourage si la proie lui échappe.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
FUREUR NAIRE	SANGUI-	1 Actif (Guivre)	6	Sacrifiez 3 points de vie dans toutes les localisations et une action neutre – vous gagnez l'altération Rage ; jusqu'à la fin du combat vos attaques infligent une réussite maximum supplémentaire tant que vous subissez une altération de type Rage (cet effet n'est pas cumulatif).
FUREUR NAIRE	SANGUI-	2 Actif (Guivre) Exclusif	5 1	Sacrifiez 4 points de vie au torse et une action gratuite à la place. Vous gagnez aussi 3 dégâts supplémentaires sur chaque attaque tant que vous subissez une altération de type Rage (cet effet n'est pas cumulatif). Lorsque vous perdez une altération de type Rage , regagnez 1 et une action action neutre .
EXSANGUINATION PROGRESSIVE		1 Actif (Béhémoth)	4 2	Votre prochaine attaque marque la cible en son point d'impact, jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les attaques ciblant cette marque ignorent jusqu'à 4 points d'armure.
EXSANGUINATION PROGRESSIVE		2 Actif (Béhémoth) Exclusif	4 2	Toutes ces attaques infligent aussi une marque de saignement (★★) et gagnent un point de ♣.
GUILLOTINE TIABLE	INSA-	1 Passif (Béhémoth)	4	Attaquer une cible sur une localisation ayant déjà subi des dégâts vous donne +1 et +2 dégâts.
ÉDIT CRUEL		1 Actif (Abyssal)	5 1	Votre prochaine attaque ignore jusqu'à (++) résistances au tranchant. Si celle-ci inflige des dégâts, toutes vos attaques ce tour-ci ignorent (++) de résistance au tranchant.
ÉDIT CRUEL		2 Actif (Abyssal) Exclusif	3 1	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, toutes les attaques ignorent (++) résistances au tranchant jusqu'au début de votre prochain tour à la place.
ÉVENTREMENT		1 Actif (Abyssal) CC Exclusif	7 3	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, elle inflige en plus l'effet suivant – Lors de son prochain tour, à chaque fois que la créature effectue une action, celle-ci subit autant de dégâts qu'elle aurait dû en subir dû au saignement (la durée et la valeur du saignement restent inchangées) (Résisté sous Force – ★★★).

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
GLOIRE SANGLANTE	1	Actif (Baloth)	4 2	Regagnez immédiatement sur chacun de vos membres autant de points de vie que le double de localisation blessés de votre cible au prix d'une action gratuite .
IL EST À MOI	1	Actif (Béhémoth) Exclusif Réaction	6 2	Ciblez une créature qui ne vous cible pas dans un rayon de 15 m, vous pouvez vous repositionner à son contact au prix d'une action de mouvement gratuite et ininterrompible. Si vous faites ainsi vous pouvez choisir de lui porter une attaque au prix d'une action ininterrompible . Si cette attaque inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de Rage contre vous (★★★). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
DÉSESPOIR TEUR	SALVA-	1 Passif (Béhémoth)	4	Lorsque vous ne pouvez pas utiliser une action défensive normale, vous gagnez (++) dans toutes les résistances physiques.
ÉDIT CRUEL		3 Actif (Abyssal) Exclusif	6 1	Votre prochaine attaque ignore toutes les résistances au tranchant à la place. Si celle-ci inflige des dégâts, regagnez une action.
VISIONS SANGLANTES		1 Passif (Guivre) Exclusif	5	Vous bénéficiez d'une action offensive et d'une action de mouvement maximum supplémentaire. Tant que vous êtes sous l'effet d'un Saignement la première action chaque tour est ininterrompible.
VIOLENCE GUERRIÈRE	1	Passif (Baloth)	6	Tant que vous maniez une seule arme colossale ignorez jusqu'à un point de malus en parade, esquive et deux de mouvement sur tous vos équipements.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
BRUTALE HÉMORRAGIE		1 Actif (Abyssal) Exclusif	5 1	Dépensez une action neutre – la prochaine attaque infligeant des dégâts à une cible applique aussi tous les saignements de la cible immédiatement en plus de ses dégâts, ne diminuez pas la durée de ces saignements (ceux-ci continueront de s'appliquer normalement par la suite).

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
INFLUX DESTRUCTEUR	1	Passif (Dragon)	5	Vous gagnez +5 de vitesse et +5 de torque tant que la créature que vous affrontez est blessée.
INFLUX DESTRUCTEUR	2	Passif (Dragon) Exclusif	7	Vous gagnez aussi +5 de vitesse pour vous diriger vers la créature tant que celle-ci est blessée. Si au moins une des localisation de cette créature possède moins de la moitié de ses points de vie totaux, vous gagnez aussi +3.
MÂCHOIRE BARBELÉE	1	Actif (Guivre) Exclusif	6 3	Votre prochaine action voit sa valeur de doublée et gagne 2 points.
IVRESSE SANGLANTE	1	Passif (Abyssal) Exclusif	6	Tant que vous bénéficiez d'une altération de type Rage , toutes les marques qui vous infligent des dégâts vous infligent un dégât de moins. Deux fois par tour, lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez choisir de prévenir jusqu'à deux points de dégâts et subir une marque de Saignement à la place.
BOURREAU TIEUX	1	Actif (Fenrir) CC Exclusif Réaction Transcendental	8 2 4	Effectuez un mouvement ininteruptible dans n'importe quelle direction au prix d'une action gratuite, votre prochaine attaque coûte une action de moins et gagne Mutilation (★★★) ; si elle est effectuée depuis les airs regagnez jusqu'à 2 et si vous infligez une altération regagnez une action action neutre .

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
MÂCHOIRE BARBELÉE	2	Actif (Guivre) Exclusif	7 3	Cette attaque inflige aussi le double des marque de saignements à sa cible.
TALION ABJECT	1	Actif (Roc)	8 3	Doublez tous les saignements que vous avez subi. Vous infligez autant de dégâts supplémentaires que de marques de saignement que vous possédez sur votre prochaine attaque.
RAGE INEXTINGUIBLE	1	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	8	Si vous devriez gagner l'altération Rage alors que vous subissez déjà une altération de type Rage , vous gagnez l'altération Rage Inextinguible à la place.
ERGOTS SANGLANTS	1	Actif (Guivre) Exclusif Réaction	9 2	Infligez une attaque sur une créature vous attaquant en tant que réaction au prix d'une action gratuite . Si celle-ci se voit infliger un Saignement , vous gagnez une esquive gratuite pour autant de réussites que celle-ci n'as de saignements.
MUR ÉCARLATE	1	Passif (Béhémoth) Exclusif	5	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire tant que vous êtes blessé ou subissez un Saignement cette défense bénéficie d'une réussite pour chaque cible à laquelle vous avez infligé des blessures ce combat à à proximité.

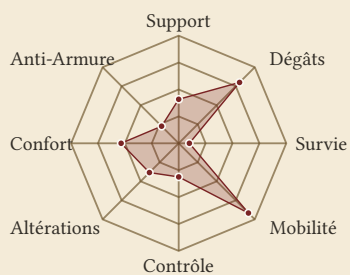
5.7. Franc-Tireur



PRÉSENTATION

Excellant dans l'art d'infliger des dégâts à longue distance, le franc-tireur possède une grande capacité utilitaire. Ce soutien à longue distance lui permet d'apporter l'aide nécessaire à son équipe au moment critique tout en restant relativement hors d'atteinte.

PROFIL



DIFFICULTÉ



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Chasseur Implacable

Le franc-tireur construit d'abord son avantage en attaquant hors d'atteinte, tant que sa proie ne lui oppose aucune réponse. Une fois cette préparation arrivée à son terme, il ne cherche pourtant pas à rester dissimulé : il se rapproche, s'expose et transforme les dés accumulés en une attaque décisive capable de forcer la créature à le prendre pour cible. Cette prise de risque réamorce sa mécanique et lui permet de recommencer son cycle. Son jeu alterne donc une chasse patiente à distance et de brusques mises à mort, agressives et volontairement difficiles à ignorer.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Murmures Funestes	1	Passif (Abyssal)	6	La première attaque portée depuis hors de la zone de combat gagne cinq point de %.
Murmures Funestes	2	Passif (Abyssal) Exclusif	6	Cette attaque inflige aussi deux dégâts supplémentaire tous les dix mètres de distance avec sa cible jusqu'à un maximum de +10 dégâts.
Maître des Poisons	1	Passif (Abyssal)	4	Jusqu'à deux fois par combat utiliser un consommable est une action gratuite, la durée de ces consommables est aussi doublée.
Maître des Poisons	2	Passif (Abyssal) Exclusif	6	Vous pouvez aussi bénéficier de cet effet une fois par tour.
Tir Brutal	1	Actif (Abyssal) Exclusif Final	4 2	Vous pouvez canaliser jusqu'à trois actions, si vous faites ainsi votre prochaine attaque à distance gagne +2d et gagne aussi +2 réussites maximales pour chaque action canalisée. Perdez immédiatement tous ces bonus si vous sortez du combat ou interrompez cette canalisation.
Tir Grappin	1	Actif (Djieiien) Réaction	4	Dépensez un filin et une action gratuite — Lors de votre prochaine action vous pouvez choisir de tirer une flèche de Sangressence auquel ce grappin est affixé au prix d'une action gratuite ¹⁴ .
Tir Fracassant	1	Actif (Béhémoth) CC	3 2	Effectuez une action de remplacement vers la cible, votre prochaine attaque à distance devient et inflige Renversement (★★).
Volée Guerrière	1	Passif (Kraken)	8	Tant que vous ne maniez qu'une seule arme à distance, votre premier projectile chaque tour coûte une action de moins à être rechargé. Lorsque vous équipez une autre arme à distance, perdez ce passif jusqu'à la fin du prochain tour.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Éventail Destructeur	1	Actif (Baloth) Finale	6 3	Votre prochaine action tirera une flèche supplémentaire, cette dernière possède les mêmes propriétés que la flèche de base et effectue les mêmes dégâts. Si ce tir est exécuté à bout portant, les flèches toucheront la même zone ciblée, plus vous tirerez depuis une position éloignée plus les zones touchées le seront.
Tueur de Proximité	1	Passif (Abyssal) Exclusif	7	Toutes les attaques effectuées à courte portée infligent +2 dégâts, toutes les attaques effectuées à bout portant infligent aussi +1 dégât par réussite.
Tir Prescient	1	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	6 2	Nommez un type d'attaque ou d'action (mêlée, distance, élémentaire, physique, déplacement, esquive, parade). Jusqu'au début de votre prochain tour, à chaque fois que votre cible effectue cette action, vous pouvez choisir effectuer une attaque à distance gratuite en tant que réaction ininterrompible ¹⁵ . Cette attaque gagne (★★) à toutes ses altérations. Si vous ne dépensez aucune action de cette façon vous regagnez 1 au début de votre tour de jeu.
Marquer pour Mort	1	Actif (Abyssal)	4 3	Désignez une cible au prix d'une action gratuite, jusqu'au début de votre prochain tour toutes les attaques contre cette cible infligent un dégât supplémentaire. Si la cible n'est pas tuée au début de votre prochain tour, regagnez 4, vous ne pouvez plus utiliser cette technique jusqu'à la fin du combat.
Toile du Djieiien	1	Passif (Djieiien) Exclusif	6	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire, ce mouvement peut être fait dans n'importe quelle direction sans restrictions.
Tir Fracassant	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	4 2	Effectuez une action de remplacement et saut sur la cible, votre prochaine attaque devient et inflige Concussif (★★★). Si votre arme a un torque supérieur à 20, cette attaque inflige 2 dégâts supplémentaires et gagne un point de %.

❖ TIER 3

¹⁴Vous devez posséder le filin en question dans vos équipements à portée de main, la flèche étant de Sangressence elle ne nécessite ni d'attaque ni d'arc pour être lancée si vous le choisissez ou peut être celle de votre arme active

¹⁵Cette attaque nécessite que votre arme puisse attaquer (flèche ou carreau pour une arme à distance), cette technique peut explicitement réagir à un déplacement ou une action défensive, même si ceux-ci n'offrent normalement aucune réponse.

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Éventail Destructeur	2	Actif (Baloth) Exclusif Finale	6♦	Votre prochaine attaque tirera deux flèches supplémentaires à la place.
Tir Brumevent	1	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	6♦ 1♣	Effectuez une attaque en tant que réaction celle ci ne consomme pas d'actions et est ininterrompible. Cette attaque ne peut bénéficier d'aucun autre modificateur de techniques supplémentaire.
Marquer pour Mort	2	Actif (Abyssal)	9♦ 3♣	La première attaque de chaque joueur contre cette cible inflige aussi une réussite supplémentaire.
Cadence Mortelle	1	Passif (Dragon)	6♦	À chaque fois que vous infligez des dégâts, vous pouvez immédiatement vous déplacer d'autant de mètres dans la direction de votre choix. Cette action est ininterrompible.
Déluge d'acier	1	Passif (Kraken) Exclusif	5♦	Vous gagnez une action offensive maximum supplémentaire.
Talons aveuglants	1	Actif (Roc) CC Exclusif Réaction Transcendental	8♦ 4♣	Votre prochaine attaque inflige Aveuglement (★★★★) et gagne 2 ♣.

❖ TIER 4

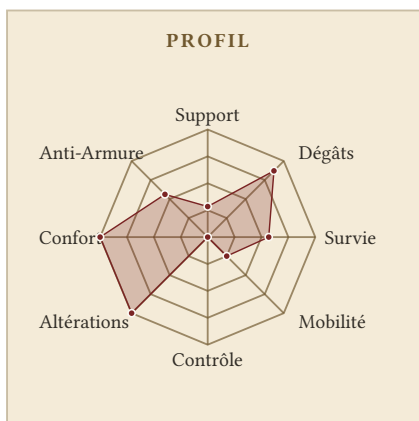
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tir Grappin	2	Actif (Djeien) Exclusif	3♦	Vous pouvez décider de dépenser 1♣ en plus des autres coûts de cette technique. Si vous faites ainsi votre action ne dépense pas de filin et compte comme ayant utilisé un filin renforcé (Intégrité 2, Prot 2) à la place.
Chasseur Implacable	1	Passif (Djeien) Unique (Mécanique)	10♦	Pour chaque attaque consécutive effectuée sans être pris pour cible par votre adversaire vous gagnez deux dés de combat temporaires, ces dés de combat ne disparaissent pas à la fin de votre tour. Vous ne pouvez ainsi gagner que jusqu'à un maximum de 4 dés, après quoi ce passif cessera de fonctionner jusqu'à ce que vous soyez à nouveau pris pour cible.
Murmures Funestes	3	Passif (Abyssal) Exclusif	10♦	Cette attaque bénéficie aussi de (★★) aux altérations ; si elle échoue à infliger une altération gagnez 2♣.
Aspect du prédateur	1	Passif (Djeien) Aspect	8♦	Lorsque vous êtes pris pour cible par un adversaire, vous pouvez décider de dépenser 1♣. Si vous faites ainsi, votre prochaine attaque contre cet adversaire infligera jusqu'à deux réussites supplémentaires.
Toile du Djeien	2	Passif (Djeien) Exclusif	9♦	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire. Une fois par combat, si vous vous jetez à terre à proximité d'un filin vous pouvez immédiatement vous placer dessus et bénéficier des bonus de se jeter à terre .

5.8. Guerrier Mage



PRÉSENTATION

Guerrier élémentaire, le Guerrier Mage excelle dans l'art d'infuser ses attaques de forces élémentaires. Capable d'infliger une grande quantité de dégâts élémentaires, ce dernier devra faire preuve de beaucoup de discernement pour éviter de mêler ses alliés à ses amples techniques de destruction.



DIFFICULTÉ



❖ MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Résonance Prismatique

Lorsqu'il emploie successivement des éléments différents, le guerrier mage conserve une trace de chacun d'eux sous forme de *Résonance Prismatique*. Il peut laisser ces résonances s'accumuler pour préparer une convergence, puis les libérer afin que sa prochaine technique mêle les propriétés des éléments traversés ou renforce l'altération produite par leur rencontre. Cette mécanique l'encourage à construire une séquence élémentaire plutôt qu'à répéter indéfiniment la faiblesse la plus évidente, tout en lui demandant de décider entre une petite libération immédiate et une convergence plus ambitieuse, mais plus difficile à placer sans exposer ses alliés.

Jauge de Manaessence

Votre ⚡ est transformée définitivement en *jauge de Manaessence*, vous donnant accès à des éléments et des techniques uniques.

À chaque niveau d'achat de la technique éponyme, il vous est possible d'obtenir l'accès à un élément parmi 🔥, ⚔️, 🌿, 🌊, 🌫️, 🌫️, 🌫️, et ⚡.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transformation de la Jauge	1	Passif (Yénuï) Spécial	3♦	Votre Jauge devient une Jauge Manaescence, vous ne pouvez faire ainsi que si votre Jauge n'a jamais été changée. Choisissez un élément de base, toutes vos techniques de jauge peuvent désormais être du type élémentaire choisi et vous gagnez accès à cet élément.
Transformation de la Jauge	2	Passif (Yénuï) Spécial	5♦	Vous pouvez choisir un deuxième type élémentaire de base, vos techniques de Jauge peuvent dorénavant aussi être de ce type élémentaire et vous gagnez accès à cet élément.
Guerrier prismatique	1	Passif (Yénuï)	2♦	Vos attaques et effets élémentaires infligent un dégât élémentaire supplémentaire.
Guerrier prismatique	2	Passif (Yénuï) Exclusif	1♦	Vos attaques et effets élémentaires peuvent obtenir une réussite maximum supplémentaire.
Impact prismatique	1	Actif (Célestial)	3♦ 2✦	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez accès et inflige en plus de ces dégâts un impact élémentaire utilisant Impact (1d6 + Psyché finale 1) sur une zone égale aux dégâts de l'impact initial Aire d'effet (Seuil de repositionnement 7 (2r), de parade 2 (1r)). Traitez ces dégâts supplémentaires comme deux instances de dégâts séparées.
D'essence à matière	1	Actif (Célestial)	5♦ 3✦	Créez une arme infusée de Sangressence au prix d'une action gratuite, celle-ci possède une intégrité égale à votre Psyché finale moins trois. Celle-ci dure jusqu'à la fin du combat et inflige des dégâts élémentaires à la place de ses dégâts normaux. (Le type de son élément est limité par les éléments auxquels vous avez accès. Vous pouvez recréer de la sorte n'importe quelle arme de base, sans effets supplémentaires. Une arme à projectile n'inflige des dégâts élémentaires que si elle est utilisée en tant qu'arme improvisée.).
D'essence à matière	2	Actif (Célestial) Exclusif	4♦ 3✦	Vous pouvez créer une pièce d'armure à la place, celle-ci possède (++) dans une résistance à un élément auquel vous avez accès et autant d'intégrité que votre Psyché finale moins trois.
Réfraction élémentaire	1	Actif (Abyssal) CC Transcendance	5♦ 1✦ 1✦	Votre prochaine attaque de mêlée infligeant des dégâts plante votre arme active dans la partie de la créature ciblée. Vous pouvez choisir jusqu'à 3 éléments uniques auquel vous avez accès ; si vous faites ainsi, dépensez autant d'actions pour canaliser votre Sangressence dans la plaie que vous n'avez choisi d'éléments et infligez les altérations simple liés à chaque élément choisi avec une difficulté de (★) + (★) pour chaque action dépensée dans votre canalisation.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Surinfusion	1	Actif (Léviathan)	5♦ 1✦	Dépensez jusqu'à 3 actions — pour chaque action investie vous gagnez deux points de vie dans une localisation de votre choix et gagnez (+) dans un élément auquel vous avez accès jusqu'à la fin de votre tour prochain.
Fléau prismatique	1	Actif (Yénuï) Exclusif	8♦ 3✦	Choisissez un élément auquel vous avez accès et dépensez une action neutre. Jusqu'à la fin du prochain tour, à chaque fois que vous blessez une cible, celle-ci gagne une marque élémentaire de cet élément. Tant que la cible possède une marque ou plus, vous gagnez accès à cet élément. À la fin du prochain tour, toutes ces marques se consommeront, infligeant 2 dégâts élémentaires par marque consommée ainsi. Vous pouvez choisir d'activer cet effet en même temps qu'une attaque.
Carapace prismatique	1	Actif (Rôc) Réaction	6♦ 2✦	Choisissez un élément auquel vous avez accès. Créez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à Psyché finale × 2 dégâts au prix d'une action gratuite, celui-ci recouvre une zone de Volonté finale mètres de diamètre autour de vous. Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède (++) résistance à cet élément. Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zéro le faisant disparaître prématurément.
Retraite prismatique	1	Actif (Abyssal) Exclusif	6♦ 2✦	Choisissez un élément auquel vous avez accès. Vous pouvez effectuer une action de mouvement dans n'importe quelle direction sur une distance égale à votre Volonté finale × 2 au prix d'une action gratuite. Vous laissez sur votre chemin une traînée élémentaire de 5 mètres de large infligeant Psyché finale dégâts

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				élémentaires pour chaque action dépensée dans cette zone . Ces dégâts ignorent la moitié des points d'armure de leurs cibles.
Ire sangressence	1	Passif (Fenrir) Exclusif	9	Vous gagnez une action offensive maximum supplémentaire, une fois par tour vous pouvez faire que votre attaque inflige des dégâts élémentaires d'un élément auquel vous avez accès.
Impact prismatique	2	Actif (Célestial) Exclusif	2 2	Cet impact inflige aussi +2 dégâts pour chaque réussite faite sur votre attaque, jusqu'à un maximum de +10 dégâts.

❖ TIER 3

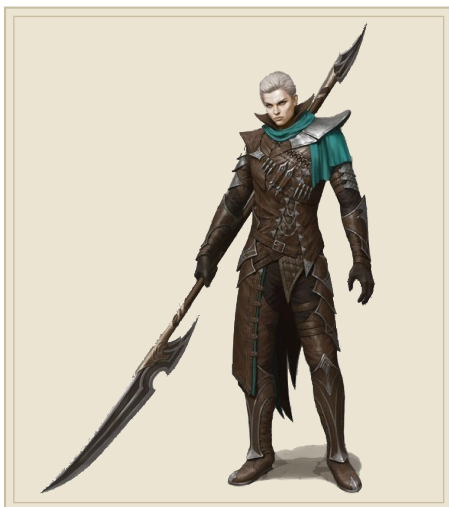
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
D'essence à matière	3	Actif (Célestial)	6 3	Vous pouvez détruire prématurément votre arme ou armure élémentaire, si vous faites ainsi, regagnez 1 et votre prochaine action gagnera 2 réussites maximum supplémentaires.
Révélation prismatiques	1	Actif (Yénuï) Exclusif	6 2	Dépensez jusqu'à 3 actions et choisissez un élément auquel vous avez accès – Vous infusez votre arme d'énergie élémentaire, transformant ses dégâts jusqu'à la fin du prochain tour. Si cette arme n'était pas élémentaire, elle perd autant de points d'intégrité que vous n'avez investi d'actions. Vos attaques gagnent un point de dégât et un point de par action investie et une réussite maximum supplémentaire.
Fléau prismatique	2	Actif (Yénuï) Exclusif	7 3	L'effet de cette technique et la durée de la marque sont désormais deux tours plus tard à la place.
Elan sangressance	1	Passif (Rôc) Exclusif	5	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Bourgeonnement incontrôlable	1	Actif (Tréant)	6 6	Votre prochaine attaque élémentaire laisse un <i>Bourgeonnement prismatique</i> sur votre cible à son point d'impact, ce dernier possède deux points d'intégrité, (+) en résistance dans l'élément de votre attaque et une taille <i>petite</i> . À chaque fois que la victime du <i>bourgeonnement</i> subit des dégâts élémentaires dans cette localisation, ce bourgeonnement gagne deux point d'intégrité. Choisissez l'un que vous n'avez pas encore sélectionné ce combat – points de fatigue ; points de vie ; résistance (un élément) ; Jauge ou dés de combat ; le bourgeonnement draine deux points de cette ressource. Lorsque ce bourgeonnement est détruit, distribuez les ressources drainées comme vous le souhaitez entre vos alliés.
Chatolement primordial	1	Actif (Yénuï) CC Exclusif Transcendental	7 2 4	En tant que coût supplémentaire pour utiliser cette technique, dépensez deux actions action neutre . Vous enchantez jusqu'à autant d'armes que votre volonté de base dans une zone égale à votre volonté finale fois dix ; ces armes gagnent un point d'intégrité pour le reste du combat et deviennent d'un type élémentaire auquel vous avez accès jusqu'à la fin de votre prochain tour.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Ingérence prismatique	1	Actif (Yénuï) CC Exclusif	7 2	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez accès et inflige une altération simple liée à cet élément (★★) en plus de ses autres effets. Si votre cible résiste à cette altération, regagnez 1 et subissez 1 dégât sur votre torse.
Mue prismatique	1	Actif (Rôc) Exclusif Réaction	8 2	Effectuez un action de mouvement dans n'importe quelle direction au prix d'une action neutre , vous laissez à votre point d'origine une mue prismatique. Cette mue possède votre apparence ainsi qu'autant de points de que votre Psyché de base et 3. Si cette mue venait à être détruite elle inflige 3d6 dégâts élémentaires dans une zone de 2 mètres Aire d'effet Seuil de repositionnement 1 (1r), de parade 1 (1r). Détruisez cette mue à la fin du prochain tour.
Transformation de la Jauge	3	Passif (Yénuï) Spécial	7	Vous pouvez choisir un troisième type élémentaire de base, vos techniques de Jauge peuvent dorénavant aussi être de ce type élémentaire et vous gagnez accès à cet élément.
Combustion prismatique	1	Actif (Rôc)	10 4	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts élémentaires, vous pouvez choisir de retirer toutes les altérations élémentaires sur votre cible. Si vous faites ainsi, infligez deux dégâts pour chaque altération retirée de cette façon en tant que

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				dégâts supplémentaires. Si votre arme n'est pas élémentaire elle subit elle aussi ces dégâts.
Rempart sangressance	1	Passif (Yénui) Exclusif	5 	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.

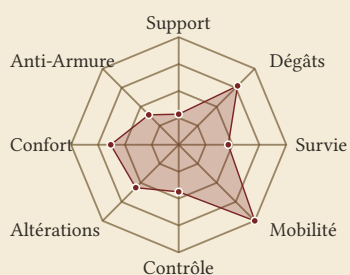
5.9. Lancier



PRÉSENTATION

Maîtres dans les arts du combat aérien, les lanciers sont implacables guerriers, capables de maintenir une cible sous un déluge d'attaques sans jamais sembler s'immobiliser. Cette mobilité, tant terrestre qu'aérienne, est malheureusement un atout autant qu'un défaut, le prix à payer étant un choix d'armures très limité pour ne pas restreindre leurs mouvements.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Suprémie Aérienne

Pour le lancier, le mouvement est à la fois une position défensive, une ressource offensive et une manière de préparer l'attaque suivante. Sa suprématie consiste à combattre dans les airs avec l'assurance qu'un autre chasseur ne possède qu'au sol : il peut enchaîner impulsions, changements d'angle et frappes sans attendre de retrouver un appui. Ce rythme lui permet de dicter les distances, mais l'oblige à planifier sa trajectoire et son point de sortie sous peine de finir isolé ou exposé.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Envol suspendu	1	Actif (Dragon)	4	Vous pouvez effectuer une action de mouvement vertical sans restriction au prix d'une action neutre , utilisez votre valeur de mouvement au sol pour calculer votre distance de déplacement (vous pouvez ainsi enchaîner un saut avec un autre saut, vous ne subissez aucun malus liés au déplacement).
Envol suspendu	2	Actif (Dragon) Exclusif	3	Si vous disposez d'un appui, vous pouvez effectuer une attaque à la fin ou durant votre déplacement ignorant jusqu'à 6 points de malus. (Ces malus incluent les malus éventuels de combat aérien, attaque ciblée etc... Cette attaque ne peut être effectuée que si vous avez la portée d'attaquer).
Tourbillon d'acier	1	Passif (Kraken) Exclusif	4	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Tourbillon d'acier	2	Passif (Kraken) Exclusif	4	Vous gagnez aussi une action offensive maximum supplémentaire.
Croc perce-échine	1	Actif (Dragon)	4 2	Pour chaque action de mouvement effectuée ce tour-ci, vous ajoutez +1 réussite maximum à votre prochaine attaque.
Dard acéré	1	Passif (Dragon)	6	Vous pouvez utiliser votre arme comme une arme de lancer sans malus et effectuer un tir avec votre compétence de maniement et votre réserve active, votre seuil de tir est de 6.
Dard acéré	2	Passif (Dragon) Exclusif	4	Une fois par tour, vous pouvez récupérer votre arme sans malus au prix d'une action gratuite (celle-ci rebondit et revient proche de vous).
Pal Sadique	1	Actif (Léviathan) CC Exclusif	5 1	Si votre prochaine action offensive inflige plus de 2 degrés de réussite avec des dégâts (✓), vous pouvez faire que celle-ci cause une Immobilisation (★★) et une 1 marque de Saignement (★★).

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Envol fracturé	1	Actif (Dragon) Exclusif Réaction	8 3	Vous pouvez effectuer une action de remplacement comme une réaction au prix d'une action gratuite , si cette action vous amène hors de portée d'une attaque, celle-ci se résout sans pouvoir vous cibler ; si vous finissez ce mouvement dans la portée d'une attaque vous devez la parer normalement.
Dentelures cruelles	1	Actif (Guivre) Exclusif	7 1	Votre prochaine attaque gagne 1 point . Si elle passe la valeur de protection de l'armure, vous pouvez décider de perdre un point d'intégrité sur votre arme et faire perdre 2 points d'armure supplémentaire à la localisation touchée, ces pertes d'armures ne peuvent être prévenues.
Pal Sadique	2	Actif (Léviathan) CC Exclusif	6 1	Si votre cible résiste à l'immobilisation, ajoutez (★) à toutes vos prochaines altérations physiques et au Pal Sadique jusqu'à la fin du combat à la place. Vous ne pouvez gagner que (★★) de cette façon.
Assaut implacable	1	Passif (Roc)	5	Vous gagnez +5 de mouvement terrestre et +5 de mouvement aérien.
Piqué dévastateur	1	Passif (Roc) Exclusif	5	Une fois par combat, si vous êtes dans les airs, vous pouvez décider de chuter sur une distance de votre choix en tant que coût supplémentaire lors de l'activation d'une technique. Si vous faites ainsi, vous pouvez gagner deux points de dégâts et diminuer le coût de cette technique de 1 pour chaque deux mètres chutés. Vous ne pouvez pas gagner plus de 10 dégâts ni diminuer le coût de plus de 5 de cette façon.
Guerrier insaisissable	1	Passif (Fenrir)	6	Si vous utilisez une armure légère ou aucune armure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos repositionnements.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Forgé pour le Carnage	1	Passif (Abyssal) Exclusif	6	Les armes que vous maniez ayant un torque inférieur à 20 gagnent une réussite supplémentaire maximum. Celles ayant un torque supérieur ou égal à 20 gagnent +2 dégâts.
Furie d'Ether	1	Actif (Yénuï)	6 2	Dépensez une action gratuite — jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez 1 des de défense pour chaque attaque que vous avez fait ce tour-ci,

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				vous gagnez +1 à votre seuil d'esquive pour chaque déplacement que vous avez effectué ce tour-ci.
Fin d'un Âge	1	Actif (Célestial) Exclusif Final Tueuse de créature	9♦9♣	Dépensez une action de mouvement et une action offensive — Votre prochaine attaque en piqué sur votre cible inflige un malus de -6 à l'esquive et -8 à la parade à vous et votre cible. Ses dégâts deviennent des dégâts △ et sont infligés dans un rayon de 4 mètre autour du point d'impact . Si vous maniez une arme d'hast, vous pouvez choisir de ne pas subir de dégâts de cette attaque et faire perdre 4 points d'intégrité à votre arme à la place.
Appui Opportun	1	Actif (Dragon) Réaction	6♦	Dépensez 3 points de fatigue — vous pouvez jeter une arme et la planter sur n'importe quelle surface au prix d'une action neutre en tant que réaction. Il ne s'agit pas d'une attaque et cette action est ininterrompible . (Vous devez posséder une arme ou un objet à jeter pour procéder). Une fois plantée, l'arme conserve toutes ses propriétés physiques et résiste à l' arrachage (★★★) jusqu'au début de votre prochain tour.
Tourbillon d'acier	3	Passif (Kraken) Exclusif	4♦	Vous bénéficiez d'une action maximum et d'une action de défense maximum supplémentaire.
Atterissage fracassant	1	Actif (Guivre) CC Exclusif Transcendental	6♦4♣	Votre prochaine attaque aérienne inflige Hémorragie interne et Renversement en plus de ses autre altérations d'une difficulté égale à (★) + (★) tout les dix mètre de chute jusqu'à un maximum de (★★★★).

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Suprémie Aérienne	2	Passif (Dragon) Unique (Mécanique)	7♦	Une fois par tour, tant que vous êtes dans les airs, vous pouvez choisir d'effectuer un jet comme si vous aviez un appui. Si vous terminez votre tour dans les airs, vous pouvez choisir d'y rester pendant un nombre d'actions égal à votre niveau de marque avant de retomber au sol.
Appui Opportun	2	Actif (Dragon) Exclusif Réaction	8♦	Juqu'au début de votre prochain tour, tout chasseur a à proximité de cet appui peut l'utiliser pour se replacer dans une zone d'un demi-déplacement autour de l'appui au prix d'une réaction gratuite lors de la première utilisation, puis une réaction action neutre . Si ce chasseur était à terre, il peut choisir de se relever au prix d'une action gratuite à la fin de ce déplacement.
Projection Implacable	1	Actif (Béhémoth)	8♦2♣	Vous pouvez projeter une cible sur une distance égale à votre torque au prix d'une action gratuite , n'utilisez cette technique que si vous maniez une arme d'hast. Si votre cible est un adversaire, celle-ci peut choisir d'effectuer un test de torque (★★★★), si elle réussit celle-ci résiste à la projection et subit les dégâts de base de votre arme à la place sur une localisation de votre choix à laquelle vous avez accès sous forme de dégâts purs .
Assaut implacable	2	Passif (Roc) Exclusif	8♦	Tant que vous maniez une arme d'hast vous gagnez +10 de mouvement et une seconde action gratuite de demi-déplacement à la place.
Tourbillon d'acier	4	Passif (Béhémoth) Exclusif	4♦	Vous bénéficiez d'une action offensive maximum supplémentaire. Vous pouvez désormais utiliser n'importe quelle action comme si il sagissait d'une action de mouvement.

5.10. Mage Bestial

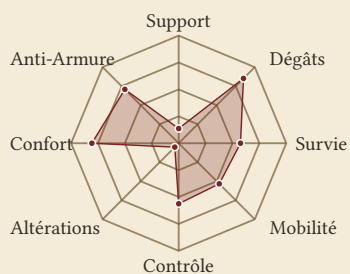


PRÉSENTATION

Capables de prendre une partie de l'apparence et les capacités des enfants des calamités, les Mages Bestiaux cumulent au fil de leur évolution un arsenal sur-mesure, capable de s'adapter à toutes les situations.

Naturellement très aptes à la survie, ils peuvent orienter toute leur évolution pour combler leurs lacunes, celles de leur groupe de chasse, ou tout simplement pour devenir une menace absolument ingérable pour leurs proies.

PROFIL



❖ MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Instinct Chimérique

Chaque fois que le mage bestial adopte un Aspect différent du précédent, il nourrit son *Instinct Chimérique*. Il peut libérer cet instinct pour conserver temporairement une propriété de l'Aspect qu'il abandonne au moment d'en adopter un nouveau. Il cherchera ainsi à alterner ses transformations pour répondre aux besoins immédiats, puis à choisir le moment où plusieurs traits doivent se chevaucher et former une chimère adaptée à la chasse.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Communion Sangrelementaire	1	Exclusif Spécial (Au choix)	6♦	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des traits de la créature chassée, vous pouvez désormais appeler ce trait pendant la durée d'un combat en dépensant 2♦ au prix d'une action gratuite . Vous pouvez acheter deux fois ce pouvoir. (Un trait est une caractéristique spécifique: capacité de camouflage, gain de statistique, gain de résistance, un pouvoir naturel comme générer de la soie, avoir un sang acide etc. Il ne s'agit pas d'un pouvoir offensif ou d'une attaque et fonctionne comme un passif). Vous gagnez accès à un élément naturel de la créature si celle-ci en possède un.
Aspect du Fenrir	1	Actif (Fenrir) Aspect Exclusif	5♦ 1♦	Changez l'apparence et les propriétés de vos mains en griffes au prix d'une action gratuite . Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts tranchants ou perçants : Griffes † Force de base/+1 R 5 4 2 2 † Psyché de base. Si ces armes venaient à être détruites, vous regagnez immédiatement l'usage de vos mains.
Influx sanglant	1	Actif (Yénui)	6♦ 1♦	Vous regagnez Psyché finale points de vie sur une localisations de votre choix au prix d'une action gratuite ; vous pouvez dépenser ♦ en tant que coût supplémentaire, si vous faites ainsi, regagnez ces points de vie sur toutes les localisations à la place.
Influx sanglant	2	Actif (Yénui) Exclusif	4♦ 1♦	Vous pouvez faire que vous et une cible à votre au contact regagniez ces points de vie à la place.
Aspect du Dragon	1	Actif (Dragon) Aspect Exclusif	5♦ 1♦	Dépensez action gratuite — Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant: Dépensez 3 points de Fatigue — Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez accès sur un cône de 30° : Souffle † Psyché de base/+2 R 4 Portée Volonté finale Cône 30° 1. Aire d'effet Seuil de repositionnement 6 (2r), de parade 4 (2r) (Vous ne pouvez utiliser cette technique que si vous avez accès à un élément).
Aspect du Rôc	1	Actif (Rôc) Aspect Exclusif	3♦ 1♦	Jusqu'au début de votre prochain tour vous gagnez l'usage d'ailes au prix d'une action gratuite . Vous pouvez désormais utiliser votre mouvement terrestre pour tout mouvement vertical; à la fin de votre mouvement vous pouvez choisir de rester dans les airs.
Influx du Djieien	1	Actif (Djieien)	9♦ 1♦	Vous et votre cible effectuez un test de ☹, si vous réussissez vous pouvez choisir de la ramener jusqu'à vous au moyen d'un filin de Sangressence au prix d'une action neutre . Ce test est de difficulté (★★★); le chasseur ou la créature possédant le moins de torque subit un malus de (★) chaque dix points de torque de différence. Ce filin reste actif jusqu'au début du prochain tour et peut être retiré par la créature au prix d'une action neutre . Tant que ce filin reste actif, vous pouvez vous projeter sur cette cible au prix d'une action de mouvement ; vous pouvez mettre fin à ce filin prématurément au prix d'une action gratuite .
Aspect de l'Abyssal	1	Actif (Abyssal) Aspect	4♦ 1♦	Vous gagnez un camouflage optique et olfactif correspondant à la position sur laquelle vous vous situez. Ce camouflage vous donne un bonus de (★) à tous vos tests et un malus de (★★) à la détection opposée tant que vous restez positionné sur des zones similaires. Ce camouflage disparaît à la fin du prochain tour ou à votre prochaine action offensive .

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transanguination	1	Actif (Yénui) Exclusif Réaction	9♦ 1♦	Votre prochain aspect est une réaction gratuite et dure jusqu'à la fin du combat ou que vous choisissiez d'y mettre fin. Si vous subissez plus de 4 points de dégâts sur la localisation transformée par l'aspect, mettez fin à cet aspect et regagnez 1♦, vous ne pouvez plus utiliser cet aspect jusqu'à la fin du combat.
Aspect de la Guivre	1	Actif (Guivre) Aspect Exclusif	7♦ 1♦	Changez l'apparence et les propriétés de votre mâchoire en puissant crocs au prix d'une action gratuite . Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de l'arme naturelle Crocs † Force finale/+4 R 3 4 1 2 A. (Cette arme ne peut être utilisée pour parrer).

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Aspect du Baloth	1	Actif (Baloth) Aspect Exclusif	6♦1⚡	Dépensez une action neutre — Vous gagnez une armure naturelle sur toutes vos localisations ayant une valeur de protection égale à votre Volonté finale et une intégrité de 3. Si cette valeur de protection excède votre Force finale vous souffrez d'une pénalité de -5 à votre mouvement et discrétion et -2 à tous vos seuils de combat. Cette armure reste présente jusqu'à la fin du combat ou sa destruction. Si vous deviez gagner une armure naturelle d'une quelconque façon, gardez la valeur la plus élevée à la place.
Influx du Béhémoth	1	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	6♦1⚡	Dépensez une action de mouvement — ce mouvement ne peut être interrompu, si ce mouvement est uniquement horizontal vous pouvez vous déplacer sur le double de la distance que vous auriez dû parcourir normalement. Vous infligez un impact Concussif (★★★) avec votre cranium au prix d'une action gratuite . Si vous possédez des cornes et pouvez effectuer une attaque avec, vous pouvez choisir de résoudre cette capacité comme une attaque. Vous subissez un impact Concussif (★★).
Frappe du Fenrir	1	Passif (Fenrir) Exclusif	5♦	Vous gagnez une action offensive maximum supplémentaire.
Bestialité Guerrière	1	Passif (Fenrir)	6♦	Tant que vous maniez uniquement des armes naturelles ou ne maniez aucune arme, toutes vos attaques gagnent un bonus de dégâts égal à votre niveau de marque.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Aspect du Dragon	2	Actif (Dragon) Aspect Exclusif	6♦1⚡	Dépensez action gratuite — Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant: Dépensez 1 points de Fatigue — Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez accès sur un cône de 30° : Souffle † Psyché finale/+2 R 4 Portée Volonté finale Cône 30° ✱ 2). Aire d'effet Seuil d'esquive 2 (2tr), de repositionnement 4 (2tr).
Communion Sangre-mentaire	2	Aspect Exclusif Spécial (Au choix)	8♦	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des aspects de la créature chassée, vous pouvez désormais appeler cet aspect pendant un tour au prix d'une action gratuite en dépensant 2⚡. Vous pouvez acheter jusqu'à deux fois ce pouvoir. (Un aspect est un pouvoir actif: une attaque, une capacité offensive, un membre supplémentaire etc.. et coulera une action du type associé). Les deux premières fois que vous achetez ce pouvoir, votre ⚡ est définitivement augmentée de un.
Aspect du Baloth	2	Actif (Baloth) Aspect Exclusif	6♦1⚡	Jusqu'à la fin du combat toutes vos armes naturelles gagnent aussi 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.
Influx du Béhémoth	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	6♦1⚡	Si vous effectuez une attaque celle-ci inflige aussi 2 dégâts supplémentaires et (+★) de Concussif supplémentaire.
Influx du Djieien	2	Actif (Djieien) Exclusif	4♦1⚡	Votre filin reste désormais jusqu'à la fin du combat. Votre premier remplacement sur la créature chaque tour est une action gratuite .
Lutte Territoriale	1	Actif (Guivre) CC Exclusif Transcendental	6♦3⚡	Dépensez action neutre — Vous prenez entièrement l'apparence d'un de vos aspects actifs jusqu'à la fin du tour ¹⁶ et effectuez une attaque d'un type de dégâts liés à cet aspect (si cet aspect ne possède aucun type effectuez des dégâts ○), si celle-ci inflige des dégâts elle inflige aussi l'altération liée à ces dégâts (★). Vous pouvez faire que la cible vous inflige dix dégâts d'un type de dégât qu'elle pourrait infliger avec une de ses armes naturelles ; si vous faites ainsi votre attaque ne peut être défendue et est ininterrompible et ses altérations sont augmentée de (★★). Jusqu'à la fin du combat augmentez tous les dégâts infligés et recus de 4 suite à l'utilisation de cette technique.

❖ TIER 4

¹⁶Vous pouvez toujours utiliser vos autres aspects actifs et cette apparence est purement cosmétique ne vous donnant ni les caractéristiques ni les effets de cet aspect

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Communion mentale	Sangre-	3 Exclusif Réaction Spécial Au choix	16	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des passif de survivabilité de la créature chassée, vous pouvez désormais bénéficier de ce passif pendant un tour au prix d'une action gratuite en dépensant 5 . Vous pouvez acheter jusqu'à deux fois ce pouvoir. (Le passif de survivabilité est le pouvoir lui permettant de revenir à la vie une fois vaincue) Les deux premières fois que vous achetez ce pouvoir gagnez un point de maximum.
Influx célestial	1	Actif Célestial Exclusif Réaction	8 2	Vous cessez d'exister pour les quatre prochaines actions (alliées ou adverses). À la fin de ce délai vous apparaissez à votre emplacement de départ. Si cet emplacement est occupé par un objet (animé ou non), vous et cet objet subissez 4 dégâts d'existence sur toutes les localisations devraient faire intersection à la place; apparaissez sur l'emplacement inoccupé le plus proche.
Influx du Léviathan	1	Actif Abyssal	7 4	Votre prochain aspect est une action gratuite , inflige +2 dégât par réussite supplémentaire, +1 et +1 R supplémentaire. Une fois par tour vous pouvez choisir d'infliger des dégâts abyssaux avec votre attaque.
Influx du Kraken	1	Actif Kraken	6 2	Si votre prochaine attaque touche sa cible, vous pouvez effectuer immédiatement une attaque avec une autre arme sur votre cible au prix d'une action gratuite . Cette attaque est une réaction et bénéficie de +1 R et une réussite automatique.
Serres du Rôc	1	Passif Rôc Exclusif	5	Vous gagnez une action de mouvement et de défense supplémentaire.

De l'achat des traits, aspects et passifs

À retenir

Il est conseillé au **MJ** de se référer aux divers exemples donnés pour évaluer la puissance des diverses armes naturelles. La somme maximale des dégâts d'une arme (Base + réussites max × Dégâts par réussites) ne devrait pas être éloignée de 17 dégâts 4.

Un gain de brise-armure devrait être compensé par une perte de dégâts et réciproquement.

Quant aux passifs, bien qu'il soit tentant de donner directement le passif d'une créature, il pourra être nécessaire de le simplifier ou diminuer sa puissance pour éviter de donner un avantage trop grand au joueur.

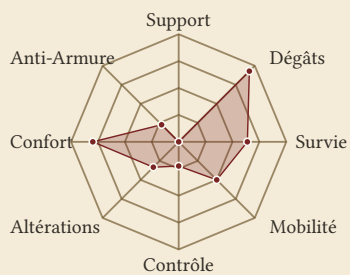
5.11. Maître-Lames



PRÉSENTATION

Autant aptes dans leurs capacités offensives que défensives, les maîtres-lames sont capables d'imposer leur tempo sur le champ de bataille. Extrêmement adaptables, ils peuvent accomplir de nombreux rôles dans une équipe, équilibrant leur manque cruel de moyens d'immobilisation et assommement.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Métal Funeste

Le maître-lames est récompensé pour avoir préparé un arsenal et pour en faire circuler chaque pièce au fil du combat. Changer d'arme n'est plus un simple ajustement tactique : chaque lame différente contribue à une réserve de puissance qu'il peut libérer lors d'une attaque cruciale. Son jeu alterne ainsi des phases d'adaptation, où il exploite les propriétés de plusieurs armes, et des pointes de violence qui remettent son cycle à zéro.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Furie d'acier	1	Passif (Kraken) Exclusif	6♦	Vous gagnez une action offensive supplémentaire maximum.
Métal Funeste	1	Passif (Djeien) Unique (Mécanique)	8♦	Pour chaque attaque que vous infligez avec une arme que vous n'avez pas encore utilisée ce combat, vous gagnez une marque de "Métal funeste". Vous pouvez décider dépenser un point de fatigue et perdre toutes ces marques et gagner deux des de combat pour chaque marque ainsi perdue au prix d'une action gratuite . Si vous faites ainsi, toutes vos armes comptent comme n'ayant pas été utilisées ce combat.
Transcender l'acier	1	Actif (Abyssal) Exclusif	6♦ 1♣	Dépensez un point de fatigue — augmentez votre seuil de Transcendance de un point pour vos deux prochaines attaques.
Maître de l'acier	1	Passif (Kraken)	6♦	Lorsque vous maniez une seule arme légère, vous gagnez un des d'attaque et une réussite maximum sur la première attaque de chaque tour. Lorsque vous maniez deux armes légères, vous pouvez appliquer les effets des deux armes sur chaque attaque (poisons, saignements, etc...).
Maître de l'acier	2	Passif (Kraken) Exclusif	5♦	Lorsque vous maniez une seule arme légère, vous gagnez une réussite automatique à toutes vos parades. Lorsque vous maniez exactement deux armes légères, vous gagnez une réussite automatique à toutes vos esquives et pouvez bénéficier de l' sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique équipement. Le Torque requis reste égal à la somme des valeurs à une main des deux armes.
Marche funèbre	1	Actif (Abyssal)	5♦ 2♣	Vous pouvez effectuer une attaque acrobatique pour toucher une cible sans malus et vous repositionner autour de la créature à porté d'attaque, réduisez le coût de cette attaque d'une action (jusqu'à un minimum d'une action gratuite) ; elle est ininterrompible et ne peut déclencher d'attaques d'opportunité. Ignorez les malus de modes dégradés de votre arme lors de cette attaque.
Coupe jarret	1	Actif (Abyssal) CC	4♦ 1♣	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts à votre cible, vous pouvez faire qu'elle lui inflige un malus de -3 de vitesse (★). Ce malus peut se cumuler jusqu'à trois fois.
Coupe jarret	2	Actif (Abyssal) CC Exclusif	3♦ 1♣	Si votre attaque blesse, elle inflige aussi une marque de Saignement (★). Si vous ne lui infligez aucune altération de cette façon, regagnez 1♣ au début de votre prochain tour.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transcender l'acier	2	Passif (Abyssal) Exclusif	6♦ 2♣	Augmentez votre seuil de deux points à la place. Si ces attaques ciblent un point faible choisissez l'un – gagnez un point de ♠ sur ces attaques; gagnez deux point de ♠ sur ces attaques.
Parade parfaite	1	Actif (Célestial)	5♦ 2♣	Votre prochaine parade gagne 4 réussites et ignore tous les effets supplémentaires infligés par l'attaque (Par exemple, des effets qui visent à modifier le seuil de parade ou infliger des pertes de des).
Vérité fulgurante	1	Actif (Célestial) Exclusif Tueur de créature	7♦ 3♣	Dépensez deux actions et maintenez une arme rengainée d'une main — Si à la fin de votre tour, vous l'avez maintenue rengainée de manière ininterrompue, vous gagnez 4 dés d'attaque, jusqu'à 2 réussites supplémentaires maximum et 2 ♣ lors de la prochaine utilisation de cette arme. Perdez immédiatement cet effet si vous sortez du combat ou lachez cette arme.
Influx sauvage	1	Passif (Guivre) Exclusif	5♦	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Par delà l'acier	1	Actif (Célestial) Exclusif	6♦ 1♣	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez choisir d'utiliser une arme ou arme improvisée comme s'il s'agissait de votre arme active au prix d'une action gratuite . Utilisez les statistiques de votre arme active pour déterminer les valeurs de dégâts, intégrité, protection, maniement et portée (elle conserve cependant son torque). Au début de votre tour si les dégâts infligés à cette arme dépassent sa valeur réelle d'intégrité, détruisez cette arme normalement.
Dance macabre	1	Passif (Fenrir)	6♦	Une fois par tour, lorsqu'une de vos attaques inflige des dégâts ou fait perdre de l'intégrité à l'armure de la cible, vous pouvez décider de perdre un point de fatigue et vous déplacer d'un demi-déplacement dans une direction de votre

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				choix au prix d'une action gratuite ; si vous faites ainsi, diminuez de 2 tous vos malus de combat sur votre prochaine action et vous regagnez jusqu'à deux dés de combat.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Fraction d'instant	1	Actif (Yénuï) Exclusif Réaction	6♦ 3♣	Votre prochaine action devient une réaction et est ininterrompible . Si à la fin de votre réaction, vous devriez vous retrouver hors de portée d'attaques vous ciblant, celles-ci se résolvent sans vous infliger de dégâts.
Marche funèbre	2	Actif (Abyssal) Exclusif	5♦ 1♣	Vous pouvez librement changer d' arme active avant et après cette attaque, cette attaque est une action gratuite à la place.
Acier trempé	1	Passif (Béhémoth)	7♦	Réduisez les pertes d'intégrité de vos armes d'un point. Une fois par combat, lorsqu'une arme devrait être détruite, elle reste à un point d'intégrité à la place.
Furie d'acier	2	Passif (Kraken) Exclusif	5♦	Vous gagnez une action défensive et une action maximum.
Maître de l'acier	3	Passif (Fenrir)	6♦	Toutes les armes que vous maniez avec un torque inférieur à 15 comptent comme des armes légères pour vous.
Dance d'acier	1	Actif (Fenrir) Exclusif Transcendantale	10♦ 3♣ 6♣	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez attirer à vous et équiper toutes les armes à à proximité au prix d'une action gratuite comme si elles étaient dans votre fourreau, si faire ainsi devrait faire passer cette arme à travers une cible vous pouvez faire que cette arme inflige une attaque avec deux réussites à cette cible. Jusqu'à la fin du tour vous pouvez dépenser deux points de fatigue pour regagner une action d'attaque.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Métal Funeste	1	Passif (Djeïen) Unique (Mécanique)	9♦	Lorsque vous sacrifiez une ou plusieurs marques, vous pouvez décider de dépenser 2♣. Si vous faites ainsi vous gagnez aussi 4 réussites maximum sur votre prochaine attaque.
Dix milles crocs d'acier	1	Actif (Djeïen) Exclusif	4♦ 1♣	A la fin de votre prochaine attaque vous pouvez décider de planter votre arme dans le sol, si vous faites ainsi vous pouvez vous repositionner sur une arme à portée de vous et l'équiper gratuitement.
Martel d'acier	1	Actif (Kraken) CC	7♦ 2♣	Jusqu'à votre prochain tour, la prochaine attaque infligeant des dégâts gagne Concussif (★) plus (★) pour chaque attaque que vous avez effectuée ce tour-ci sur cette même localisation. Regagnez 1♣ si vous n'infligez pas d'altération de cette manière.
Parade parfaite	2	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	5♦ 2♣	Cette parade devient une réaction.
Mirage d'acier	1	Actif (Yénuï) Exclusif	9♦ 2♣	Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous effectuez une attaque avec une arme maniée d'une seule main, vous pouvez décider d'effectuer une attaque avec une autre arme possédant une précision supérieure ou égale à celle de votre arme active (Cette attaque n'est pas une action gratuite). Si vous faites ainsi, cette attaque devient une réaction, touche automatiquement au même endroit que la précédente et inflige moitié moins de réussites que votre précédente attaque. N'utilisez cette technique que si vous maniez une arme dans chaque main.

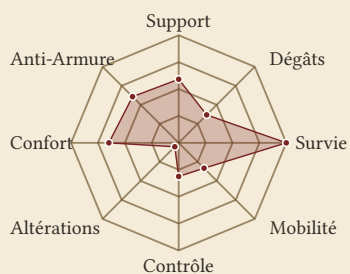
5.12. Protecteur



PRÉSENTATION

Rempart inflexible, capable d'encaisser sans broncher les éléments les plus destructeurs, le protecteur excelle dans l'art de la survie face aux créatures les plus agressives. Bien que très défensif, le protecteur peut aisément jouer de sa mobilité pour porter assistance à ses alliés, ou tout simplement prendre des risques qui seraient inconcevables pour n'importe quelle autre classe - et y survivre.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Sous Pression

Le protecteur devient le plus dangereux lorsque la ligne de défense du groupe commence à céder. Il surveille les actions et les options restantes de ses alliés, puis transforme leur vulnérabilité en une brusque capacité d'intervention : rejoindre une position menacée, multiplier les défenses et reprendre le contrôle d'un tour qui semblait perdu. Cette puissance tardive encourage à garder son sang-froid sous pression, sans pour autant exposer volontairement le groupe pour la provoquer.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Agile comme une montagne	1	Passif (Guivre)	4	Réduisez de 1 points les malus d'esquive, parade, vitesse et discrétion liés au maniement des armures et boucliers.
Agile comme une montagne	2	Passif (Guivre) Exclusif	5	Réduisez de 2 points les malus d'esquive, parade, vitesse et discrétion liés au maniement des armures et boucliers. Réduisez ces malus de 3 points si ces équipements sont Super-Lourds. Une fois par combat, vous pouvez dégainer un bouclier gratuitement.
Flegmatique tels les cieux	1	Passif (Baloth)	2	Une fois par tour, réduisez les pertes d'intégrité de vos équipements d'un.
Flegmatique tels les cieux	2	Passif (Baloth) Exclusif	8	Réduisez toutes vos pertes d'intégrité de vos équipements de un à la place.
Vengeance du dolmen	1	Actif (Guivre)	2 2	Votre prochaine attaque inflige autant de dégâts bonus que vous n'avez subi de blessures de ce tour jusqu'à un maximum égal à votre Force finale.
Intervention vine	1	Actif (Célestial) Exclusif	5 2	Vous pouvez planter votre bouclier n'importe où dans une zone égale à votre torque au prix d'une action neutre; celui-ci offre jusqu'à deux des défenses de couverture au premier joueur l'utilisant comme couvert (le couvert doit être un couvert valide vis-à-vis de l'attaque en question, le maître de jeu peut décider d'ajouter d'autres bonus si l'attaque y est propice). Si le bouclier subit des dégâts, il est projeté dans votre direction sur une distance égale au torque (estimé) de l'attaque. Placer un bouclier est une action de lancer sans visée, et est donc une action gratuite si vous l'avez équipé et en main, mais coûte une action neutre si vous devez le prendre et qu'il n'est pas facilement accessible.
Plisser les oreilles	1	Passif (Guivre)	7	Lorsqu'une attaque devrait vous prendre par surprise, vous pouvez faire un jet de Perception finale (★★★) pour ignorer les effets et malus liés à la surprise. Tous vos tests de Perception finale sont diminués de (-★).
Caillou inflexible	1	Passif (Baloth) Exclusif	5	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Intervention vine	2	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	7 2	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction défensive au prix d'une action neutre dans une zone égale à la moitié de votre torque. Si vous faites ainsi, tous les joueurs l'utilisant comme couvert bénéficient de +2 à leurs seuils défensifs et d'un des dés de défense à la place.
Tendre une joue pour en agresser une autre	1	Actif (Béhémoth) CC Exclusif Réaction	6 1	Vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction, toutes ses altérations physiques sont augmentées de (★). N'utilisez cette action qu'après avoir paré une attaque qui vous était destinée.
Affectueux Séquoia	1	Actif (Célestial) Réaction	5 1	La prochaine fois qu'un allié situé immédiatement à votre proximité effectue une parade, vous pouvez dépenser 2 points de Fatigue, si vous faites ainsi, vous pouvez vous interposer, effectuer une parade et ajouter les résultats de votre parade au sien (cette parade n'est pas une action gratuite).
Une tortue Destinée	1	Actif (Baloth)	6	Dépensez un point de fatigue et une action gratuite — vous vous infligez un malus de -5 en vitesse, et esquive. Toutes vos actions défensives gagnent un dé de combat gratuits. Vous pouvez mettre fin à cet effet à n'importe quel moment au prix d'une action gratuite (mettre fin à cette effet n'est pas une réaction).
Plisser les oreilles	2	Passif (Guivre) Exclusif Réaction	6	Quand une attaque est effectuée à proximité de vous, vous pouvez faire un test de Perception finale (★). Si vous réussissez, vous pouvez vous replacer à ses côtés pour intercepter l'attaque au moyen d'une action gratuite, votre prochaine parade devient une réaction.
Rétribution du gravillon	1	Actif (Abyssal) Exclusif	6 3	Votre prochaine attaque gagne autant de que vous n'avez de localisations ayant perdu au moins un point d'intégrité durant le combat.

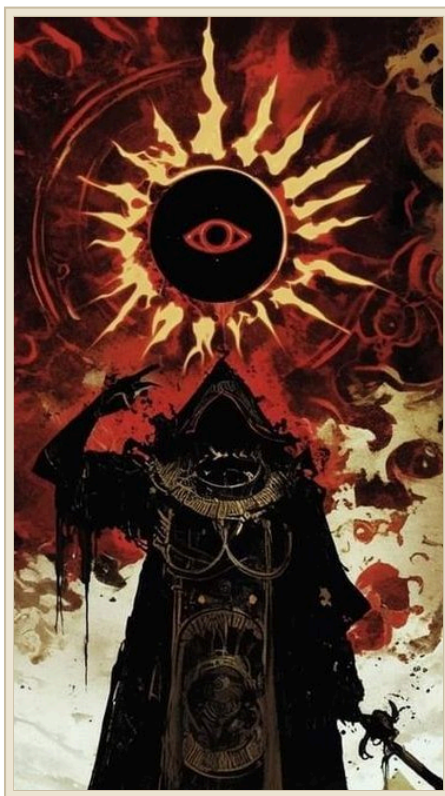
❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rempart presque parfait	1	Actif (Célestial) Exclusif	4♦ 2♣	À la fin de votre prochaine parade, regagnez autant de dés que vous n'en avez utilisé pour parer.
Demi-ambidextrie	1	Passif (Béhémoth)	5♦	Lorsque vous maniez exactement une arme et un bouclier, vous pouvez bénéficier du sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique objet. Le Torque requis reste égal à la somme du Torque de l'arme et du bouclier.
Sourire réprobateur	1	Actif (Béhémoth) Exclusif Réaction	6♦ 2♣	Votre prochaine attaque devient une réaction, bénéficie d'une réussite maximum supplémentaire, un dé supplémentaire et ses altérations physiques sont augmentés de (★★). N'utilisez cette action que lorsque votre cible vient de détourner son attention de vous.
Vengeance du dolmen	2	Actif (Guivre) Exclusif	6♦ 2♣	Vous pouvez choisir de dépenser deux points de fatigue en tant que coût supplémentaire pour effectuer votre attaque. Si vous faites ainsi vous pouvez faire en sorte que votre attaque devienne de type ▲ à la place de son type originel et gagne ♣ 2.
Indévergondable ragon-din	1	Passif (Baloth) Exclusif	6♦	Les équipements que vous maniez gagnent impénétrable (2).
Muret invincible	1	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	12♦ 2♣ 6♣	Vous érigez des remparts de Sangressence titanesques autour de vous sur une zone égale à votre Volonté finale , toutes les cibles dans la zone ignorent jusqu'à autant de dégâts que votre Psyché de base fois dix et toutes les altérations liées à cette attaque.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tendre une joue pour en agresser une autre	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif Réaction	10♦ 1♣	Cette attaque bénéficie d'un degré de réussite maximum supplémentaire. Les altérations de cette attaque sont augmentés de (★★) à la place.
Autocuisseur céleste	1	Actif (Baloth) Unique (Mécanique)	10♦ 3♣	Dépensez une action gratuite — Vous gagnez trois dés de combat, +5 en vitesse de déplacement et une action défensive jusqu'au début de votre prochain tour pour chaque allié ne pouvant pas utiliser une action normale défensive. Vous ne pouvez gagner plus de 9 dés, +20 de déplacement et deux actions de cette façon.
Outrecuidance mélancolique	1	Actif (Célestial)	6♦ 2♣	Dépensez une action gratuite — Jusqu'au début de votre prochain tour, résister aux altérations est diminué de (★★).
Muret inexpugnable	1	Actif (Célestial) Exclusif	8♦ 2♣	Dépensez 3 points de fatigue — Votre prochaine parade protégera une zone d'un rayon égal à votre Volonté finale en mètres. Toutes les personnes dans ce rayon ignorent les éventuels effets supplémentaires de l'attaque.
Monticule vindicatif	1	Passif (Béhémoth) Exclusif	5♦	Vous gagnez une action offensive maximum supplémentaire.

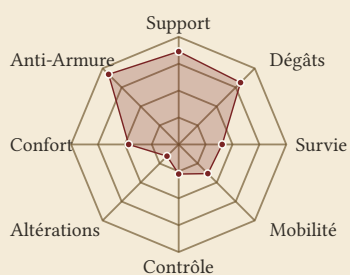
5.13. Sangremage



PRÉSENTATION

Puissant mage élémentaire, il puise sa force dans les pactes abyssaux passés dans le sang. Conjurant de puissants effets de Sangressance dans une implacable tornade élémentaire, il est capable de terrasser ses adversaires tout comme de soutenir ses alliés *par-delà la mort*.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Pacte Abyssal

Le pacte pousse le sangremage à lire les blessures de tout le champ de bataille comme autant d'occasions distinctes. Les dégâts subis par ses alliés, ses ennemis ou lui-même nourrissent des branches différentes de son arsenal ; il doit donc anticiper l'ordre des actions et conserver la bonne combinaison pour la technique qu'il prépare. Son pouvoir grandit naturellement avec la violence du combat, mais sa faible marge d'erreur rend toute blessure volontaire ou toute attente excessive particulièrement dangereuse.

DIFFICULTÉ



Coûts alternatifs

- **Tribut X** — *Coût alternatif*. Vous pouvez payer X plutôt que le coût en jauge de la technique pour l'utiliser.
- **Ravage X** — *Coût additionnel*. Vous pouvez payer X en tant que coût supplémentaire ; si vous faites ainsi, vous bénéficiez de l'effet associé à ce coût.
- **Aéthéré** ● — Les techniques Aéthérées Aéthéré ne comportent pas de coût direct ; elles requièrent l'usage d'un coût alternatif qui permet leur utilisation. (Vous pouvez utiliser leur coût alternatif de **Tribut** pour les utiliser.)

Sangremagique

Désigne une attaque à distance dont la portée est fixée à six fois votre score de volonté et possède les mêmes modificateurs qu'une attaque standard à distance, cette attaque n'utilise aucune compétence et spécialité, vous n'avez pas de limite maximum au nombre de dés que vous pouvez lancer. Cette attaque est élémentaire d'un l'élément auquel vous avez accès et utilise votre **réserve de dés (réserve)** de Psyché comme **réserve de dés active (réserve active)**. (Lorsque vous effectuez une attaque Sangremagique, vous ne pouvez lancer que vos dés de Psyché, et vous devez avoir déclaré la Psyché comme **réserve active** en début de tour.).

Canalisation

Suite d'actions consécutives, pouvant se poursuivre sur plusieurs tours, investies avant le lancement d'une attaque ou d'une technique. La canalisation est un coût additionnel : rendre l'attaque ou la technique gratuite ne l'annule pas. Si le personnage utilise une autre action ou subit des dégâts avant de l'achever, la canalisation est interrompue et les actions déjà investies ne sont pas remboursées. Les coûts nécessaires au lancement de l'attaque ou de la technique ne sont cependant pas dépensés, puisque celui-ci n'a pas lieu.

Chaque fois que vous pourriez effectuer une action, vous pouvez plutôt l'investir dans la canalisation. Vous n'êtes pas obligé d'y investir toutes vos actions disponibles.

Dès que le nombre d'actions indiqué est atteint, la canalisation s'achève et la technique est lancée immédiatement. Payez alors son coût en ⚡, ou son coût alternatif, ainsi que ses éventuels coûts additionnels. La technique ne coûte aucune action supplémentaire.

Canalisation Élémentaire

Une canalisation, en particulier celle d'une technique élémentaire, peut produire des manifestations visibles autour de son utilisateur. Elles sont purement cosmétiques et leur apparence est choisie par le lanceur.

Bénédiction selon Yaratogoth

Lorsque vous devriez subir des dégâts léthaux, vous pouvez choisir de vous replacer sur la position que vous occupiez lorsque vous avez reçu cette altération. Si vous faites ainsi, ramenez les points de vie de chacune de vos localisations à la valeur qu'ils avaient immédiatement après les soins de **Persistance Achronique** ; vous ne pouvez plus être ramené à la vie par des pouvoir de tiers inférieur à cette technique, perdez cette altération. Cet effet ne restitue aucune autre ressource et ne retire aucune autre altération. Vous perdez cette altération à la fin du combat.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Pacte Abyssal	1	Passif (Abyssal) Unique (Mécanique)		Une fois par tour, si un de vos alliés subit des dégâts, gagnez ; si un ennemi subit des dégâts, gagnez ; et si vous subissez des dégâts, gagnez . Ces ressources se dissipent à la fin du combat et ne peuvent être gagnées hors d'un combat.
Saignée	1	Actif (Abyssal)	4 2	Infligez un dégât à n'importe quel nombre de cibles uniques dans votre champ de vision au prix d'une action gratuite .
Conflagration	1	Actif (Roc) Exclusif	8 3	Tribut() Effectuez un jet d'attaque Sangremagique seuil 7 — Créez une conflagration élémentaire d'une taille égale à votre Volonté finale, centrée sur votre cible ; cette attaque utilise Conflagration 5/+5 R 2 3 . Aire d'effet Seuil de repositionnement 4 (4r), de parade 1 (7r).
Emprise des Abysses	1	Actif (Léviathan) CC Exclusif	5 4	Tribut() Vous faites émerger autant de tentacules de Sangressence Abyssale que votre Intelligence au prix d'une action gratuite ; ceux-ci possèdent 4 et aucune protection. Ces matérialisations apparaissent chacun sous une cible unique à laquelle ils infligent une Immobilisation de (). (<i>S'il n'existe plus de cible que de matérialisation, ceux-ci restent en attente d'une cible valable. Cette immobilisation ne prend fin que si elle est résistée ou si la manifestation est détruite.</i>).
Ardente Consumption	1	Passif (Béhémoth) Exclusif	5	Une fois par combat, si vous êtes au contact direct de votre cible, vous pouvez canaliser votre prochaine attaque directement dans cette dernière. Si vous faites ainsi, ignorez jusqu'à (+++) de résistance élémentaire ; votre attaque gagne 2 R supplémentaires, inflige un malus de -5 à l'esquive, vous fait perdre 4 points de vie sur chaque bras, et doit être canalisée sur deux actions.
Influx des Tréfons	1	Actif (Léviathan)	7 5	Tribut() Votre prochaine attaque inflige +3 dégâts supplémentaires et devient d'un élément de base de votre choix.
Influx des Tréfons	2	Actif (Léviathan) Exclusif	7 3	Ravage() — Vous pouvez faire qu'une autre cible bénéficie aussi de cet effet en plus de vous.
Transfusion Abjecte	1	Actif (Tréant)	6 3	Tribut() Votre prochaine attaque inflige +2 dégâts purs supplémentaires ; si cette attaque fait perdre des points de vie, vous pouvez restituer ces points de vie répartis comme vous le souhaitez sur autant de cibles que vous le choisissez, et payez pour chaque cible supplémentaire, en plus de vous.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Pacte Abyssal	2	Passif (Abyssal) Unique (Mécanique)	5	Au début de chaque un de vos tours vous gagnez aussi , et .
Transmigration	1	Actif (Léviathan)	8	Tribut() Disparaissez en une flaque de sang et repositionnez-vous dans une zone égale à votre Volonté finale ou sur une zone où une cible a perdu du sang ce tour-ci au prix d'une action neutre (ceci n'est pas une action de mouvement).
Rituel Impie	1	Actif (Abyssal) Exclusif	5	Tribut() Effectuez jusqu'à 3 actions de Sangressence n'impliquant pas de mouvement au prix d'une action neutre . Jusqu'à la fin de votre tour, vous ne pouvez plus effectuer d'actions de mouvement. N'utilisez cette abilité qu'une fois par tour.
Ergots de Souffrance	1	Actif (Abyssal) Exclusif	8 4	Tribut() Effectuez un jet d'attaque Sangremagique à seuil 6 - Cette attaque invoque un pieu de Sangressence , celui-ci mesure jusqu'à 2 mètres. Si vous l'utilisez offensivement, utilisez Ergot 6/+4 R 4 3 2 Psyché finale ; le projectile se plante dans la cible s'il la touche. (<i>Cet ergot résiste à l'arrachement</i> ()).
Guerrier Sangressent	1	Passif (Abyssal)	6	Lorsque vous combattez sans armure une fois par tour vous pouvez faire que vos coûts en actions et canalisations soient diminués de un ; la première fois que vous vous jetez à terre chaque combat vous pouvez vous relever au prix d'une action gratuite.
Révélation	1	Actif (Dragon) Exclusif Finale	6	Tribut() Choisissez l'un des éléments auquel vous avez accès et choisissez l'une des <i>Visions</i> suivantes : <i>Visions Astrales</i> — Canaliserez une attaque Sangremagique sur 5 actions. Vous matérialisez un gigantesque agrégat de

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				Sangressence élémentaire de cet élément grandissant en taille lors de chaque action canalisée. À la fin de la canalisation, ce projectile frappe une zone depuis les cieux et utilise Vision astrale $\frac{1}{2}$ 6/+2 $\bar{R}$ 5 $\frac{1}{2}$ 1 sur une zone égale à cinq fois votre Volonté finale et inflige le double de dégâts et de brise-armure sur une zone d'un mètre autour du point d'impact. (<i>Le seuil d'esquive pour la zone d'impact (1 m) est bien moindre que celui de la zone étendue qui, de par sa taille, est extrêmement dur à esquiver. Esquiver seulement l'impact central laissera la cible dans la zone étendue qui subira des dégâts sur des localisations déterminées par le Mj.</i>) Aire d'effet Seuil de repositionnement 1 (1r), de parade -4 (8r)

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rituel Impie	2	Actif (Abyssal) Exclusif	7 $\heartsuit$ 2 $\spadesuit$	Lors de vos trois prochaines actions gagnez au choix $\heartsuit$, $\spadesuit$ ou $\clubsuit$. Vous pouvez utiliser cette action jusqu'à deux fois par tour. Regagnez $\spadesuit$ à la fin de votre tour.
Conflagration	2	Actif (Rôc) Exclusif	4 $\heartsuit$ 2 $\spadesuit$	Ravage ($\heartsuit$) Ces dégâts sont d'un élément de votre choix à la place, infligent 2 dégâts supplémentaires et bénéficient d'une réussite maximum supplémentaire.
Transfusion Abjecte	2	Actif (Tréant) Exclusif	5 $\heartsuit$ 2 $\spadesuit$	Ravage ($\spadesuit$) Soignez chaque cible d'autant de points de vie que vous n'avez infligé de dégâts à la place.
Animation contre nature	1	Actif (Tréant) Exclusif	7 $\heartsuit$ $\heartsuit$	Tribut ($\spadesuit$ $\spadesuit$ $\spadesuit$) Dépensez une action gratuite — Jusqu'à la fin du prochain tour, une cible de votre choix peut agir en ignorant tous les effets liés à la perte de points de vie. (<i>Celle-ci perd ses points de vie normalement et si elle devait mourir suite à cette perte de points de vie, elle meurt normalement à la fin de cet effet</i>).
Révélation	2	Actif (Tréant) Exclusif	8 $\heartsuit$ $\heartsuit$	Jusqu'à la fin du combat, vos Révélation s gagnent +1 $\bar{R}$ supplémentaire. Visions de Carnage — Canalisez une attaque sur 6 actions, vous matérialisez une aura élémentaire sur le champ de bataille affectant l'esprit de tous vos alliés. Tant que vous canalisez votre Révélation , tous vos alliés gagnent accès à l'élément de votre attaque et peuvent faire en sorte que leurs techniques de Sangressence infligent des dégâts élémentaires de cet élément. À la fin de votre canalisation, vous pouvez faire détonner autant d'objets de Sangressence que vous le souhaitez. Si vous faites ainsi, infligez une attaque Sangremagique seuil 12 utilisant Détonation $\frac{1}{2}$ 6/+2 $\bar{R}$ 3 $\heartsuit$ 2 $\spadesuit$ 1 sur la position de chaque objet ainsi choisi. (<i>Les dégâts infligés sont du type de l'objet choisi</i>).
Persistence Achronique	1	Passif (Abyssal) Réaction Transcendental	6 $\heartsuit$ 5 $\spadesuit$	Tribut (5 $\heartsuit$ 5 $\spadesuit$) Toutes les cibles de votre choix dans un rayon égal à dix fois votre Volonté finale peuvent choisir de regagner jusqu'à trois fois votre Psyché finale points de vie sur toutes leurs localisations ; si elles font ainsi, elles ne peuvent recevoir de soins jusqu'à la fin de leur prochain tour. Les chasseurs recevant ces soins peuvent choisir de sacrifier une action d'un type jusqu'à la fin du combat et une action maximum lors de leur prochain tour pour subir Bénédictio n selon Yaratogoth.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rituel Impie	3	Actif (Abyssal) Exclusif	8 $\heartsuit$ $\heartsuit$	Vous pouvez choisir de n'effectuer qu'une seule action en tant que réaction. Regagnez $\spadesuit$ à la fin de votre tour à la place. Cette action ne coûte plus d' actions neutres à utiliser (elle devient donc une action gratuite).
Animation contre nature	2	Actif (Tréant) Exclusif	7 $\heartsuit$ $\heartsuit$	Ravage ($\spadesuit$) Lorsque cet effet prend fin, soignez également la cible d'autant de points de vie que votre Psyché finale répartis comme vous le souhaitez entre ses localisations.
Emprise des Abysses	2	Actif (Léviathan) CC Exclusif	5 $\heartsuit$ 4 $\spadesuit$	Vous pouvez faire que ces derniers ciblent une cible de votre choix plutôt qu'une cible unique ; si vous faites ainsi ils infligent un effet d'immobilisation augmenté de (★) pour chaque manifestation en plus de la première jusqu'à un maximum de (★★★★) à la place.
Ergots de Souffrance	2	Actif (Abyssal) Exclusif	4 $\heartsuit$ 4 $\spadesuit$	Pour chaque objet de Sangressence planté sur la localisation ciblée augmentez aussi votre seuil et vos dégâts de un point jusqu'à un maximum de 4.
Révélation	4	Actif (Célestial) Exclusif	8 $\heartsuit$ $\heartsuit$	Jusqu'à la fin du combat, vos Révélation s gagnent deux dégâts supplémentaire. Visions de Jugement — Canalisez une attaque sur 8 actions. Vous matérialisez des éclairs élémentaires autour de vous. À la fin de votre canalisation, effectuez

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				une attaque Sangremagique seuil 9 projetant tous ces éclairs en un seul point ciblé. Cette attaque utilise Jugement  9/+4 R 3  5  2) et change l'élément de tous les objets élémentaires à proximité du point d'impact en l'élément choisi. Jusqu'à la fin du combat si ces objets devaient infliger des dégâts, ils infligent deux dégâts et un point  supplémentaires.

5.14. Spécialiste des Armes Lourdes



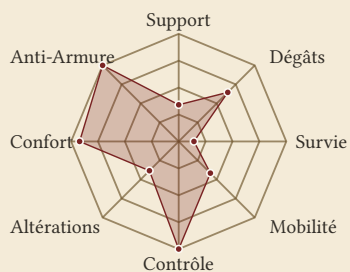
PRÉSENTATION

Excelle à infliger de lourds dégâts et à incapaciter ses cibles.

Le Spécialiste des Armes Lourdes souffre d'importants problèmes de manœuvrabilité et de défense, qu'il compense par ses grandes capacités de contrôle.

Capable de manier les armes les plus imposantes comme les plus saugrenues, le Spécialiste des Armes Lourdes n'est jamais vraiment désarmé.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Delicate Destruction

La destruction nourrit la destruction. Le spécialiste cherche moins à user uniformément sa cible qu'à identifier ce qu'il peut briser maintenant — armure, membre, obstacle ou élément du décor — pour entretenir son offensive. Chaque rupture lui rend les moyens de provoquer la suivante et transforme le combat en une succession de craquements plus ignobles les uns que les autres.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Câlin du Baloth	1	Passif (Baloth)	4	Gagnez +10 de Torque.
Câlin du Baloth	2	Passif (Baloth) Exclusif	2	Gagnez +25 de Torque à la place.
Peindre au tronc d'arbre	1	Passif (Béhémoth)	3	Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence et spécialité d'armes lourdes pour manier les armes nécessitant un torque supérieur à 30. Vous réduisez tous les malus pour manier ces armes de 1 points.
Pleur de Montagne	1	Actif (Béhémoth)	4 2	Votre prochaine attaque gagne +4.
Caresse véhémement	1	Passif (Béhémoth) Exclusif	5	Vous bénéficiez d'une action offensive maximum supplémentaire.
Envol de Rochers	1	Actif (Béhémoth)	6 1	Vous pouvez tirer un projectile que vous pourriez porter comme si vous en possédiez un maniement à un niveau égal à votre Force finale, au prix d'une action neutre. Le seuil de base de tir est à 5 et sa portée est égale au double de votre torque.
Envol de Rochers	2	Actif (Béhémoth) Exclusif	5 1	Cette action est désormais une action gratuite. Vous pouvez faire exécuter des manœuvres aériennes au projectile.
Tendre Bousculade	1	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	4 3	Votre prochaine attaque gagne Renversement (★★★).

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Attendrir un Monolithe	1	Actif (Baloth) CC	8	Vous pouvez choisir de dépenser 2 actions et 4 points de Fatigue à la place du coût normal de votre attaque. Si vous faites ainsi, augmentez vos réussites maximum de trois et doublez sa valeur de. Votre attaque ignore jusqu'à trois réussites défensives de sa cible et (+++) au. Jusqu'à la fin du prochain tour, vous bénéficiez d'un malus de -2 à l'esquive et la parade et -1 action maximum. Cette attaque devient et inflige Concussif (★★★) en plus de ses autres altérations.
Douce réprimande	1	Actif (Béhémoth) Exclusif Réaction	9	Dépensez 4 points de fatigue — Vous pouvez charger sur une distance de 10 m au prix d'une action gratuite dans n'importe quelle direction pour tenter d'interrompre une attaque ne vous ciblant pas (cette charge peut se solder par une attaque ou une autre technique à la volonté du joueur, les actions effectuées après cette charge reprennent l'ordre d'initiative normal).
Peindre au tronc d'arbre	2	Passif (Béhémoth) Exclusif	2	Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence et spécialité d'armes lourdes pour manier les armes nécessitant un Torque supérieur à 25. Vous réduisez tous les malus pour manier ces armes de 3 points à la place. Lorsque vous maniez exactement deux armes lourdes, vous pouvez bénéficier du sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique objet. Le Torque requis reste égal à la somme des valeurs à une main des deux armes.
Tendre Bousculade	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif Réaction	7 3	Votre prochaine action inflige Renversement (★★★★) et devient une réaction.
Pleur de Montagne	2	Actif (Béhémoth) Exclusif	6 2	Votre prochaine attaque gagne aussi +2.
Gambader Harnieusement	1	Actif (Béhémoth)	5 4	Vous pouvez choisir d'effectuer un mouvement avant votre prochaine action offensive. Si vous faites ainsi, pour chaque dés investi dans votre attaque, ajoutez trois mètres de déplacement terrestre dans une direction de votre choix. La valeur totale de mouvement ne peut dépasser votre valeur de torque.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Ressembler à un clou	1	Actif Béhémoth	6♦2♣	Dépensez une action gratuite — tous les tests de Force finale opposés à vous sont augmentés de deux degrés de difficulté jusqu'au début de votre prochain tour (cet effet n'est pas cumulatif).
Brame sensuel	1	Passif Béhémoth Exclusif	5♦	Perdez définitivement une action défensive maximum, vous gagnez une action maximum supplémentaire.
Écaler à la masse	1	Actif Guivre CC Exclusif	8♦2♣	Dépensez une action gratuite — jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez faire que vos actions offensives infligent des dégâts ♣ à la place de leur type; si vous faites ainsi ces actions gagnent Fracturation progressive (★★), ignorent (+++) de résistance au ♣ et vous coutent deux point de fatigue en tant que coût additionnel.
Déni pugnace	1	Passif Baloth Exclusif	5♦	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire.
Guerrier guinguant	1	Passif Baloth	7♦	Lorsque vous maniez une arme nécessitant un Torque supérieur à 25 dans chaque main, vous pouvez bénéficier du sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique objet. Le Torque requis reste égal à la somme du Torque des deux armes.
Pincer affectueusement les joues	1	Actif Béhémoth Transcendance	6♦ 1♣5♣	Effectuez un test de Torque contre votre cible au prix d'une action gratuite, si vous réussissez vous pouvez forcer votre cible à effectuer une action de mouvement dans une direction de votre choix. Si vous échouez ou que la cible ne peut se déplacer, remplacez la cible sur une distance égale à votre Force dans une direction de votre choix. Vous pouvez vous agripper à la cible pour accompagner celle-ci dans son mouvement.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Écaler à la masse	2	Actif Guivre CC Exclusif	9♦2♣	Ignorez aussi tous les malus de précision sur vos attaques contondantes.
Emprunt innoportun	1	Actif Béhémoth	7♦3♣	Jusqu'à la fin du prochain tour de votre prochain tour vous pouvez équiper des éléments de décor à à proximité de vous comme si vous en possédiez le maniement au prix d'une action gratuite . Ces éléments doivent avoir une masse inférieure à votre torque fois dix et comptent comme Élément de décor † Force finale/+1 R 2 ♣ 2 ♣ Force finale ♣ 5.
Delicate destruction	1	Passif Béhémoth Unique (Mécanique)	9♦	Lorsque vous brisez un membre ou un objet ayant au moins un point d'intégrité, regagnez 2♣. Vous ne pouvez pas gagner plus de 6♣ par combat de cette façon. (Les petits objets et consommables ne comptent pas pour l'activation de Délicate destruction).
Fracassement mélancolique	1	Actif Baloth Exclusif	9♦2♣	Votre prochaine attaque inflige cinq points de ♣ supplémentaires. Si cette attaque touche une cible, votre arme perd cinq points d'intégrité. Si cette attaque touche un élément de terrain, celui-ci est détruit dans un rayon égal à votre Force finale.
Affection exubérante	1	Passif Béhémoth Exclusif	5♦	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire.

Les métiers de l'artisanat

Il est bien souvent nécessaire aux chasseurs de pouvoir subvenir à certaines nécessités sans avoir à dépendre d'artisans pour cela, que ce soit pour réduire leurs coûts, pour pouvoir bénéficier du travail d'artisans une fois dans la nature, ou tout simplement par passion.

6.1. Armurier



Le rôle de l'armurier est — comme on pourrait s'y attendre — de créer armes, armures et gadgets. Cet art, assez subtil, fut inventé par les cultures humaines et ce n'est que relativement récemment que les chasseurs commencent à s'y prêter eux aussi. Leur apport à ce corps de métier s'est surtout manifesté par l'usage de matériaux jusqu'ici jugés « trop dangereux », « impossible à obtenir », ou « beaucoup trop solides pour être manipulés ». On leur doit également de grandes avancées dans les expérimentations liées à l'usage de matériaux de monstres.

En plus de ces avancées qui rejaillissent sur la culture humaine, certains chasseurs s'illustrent par leurs pouvoirs uniques de sangressence ; d'aucuns usant de leurs souffles ardent pour fondre des métaux normalement impossible à utiliser, d'autres mêlant leurs filins ou autres excréments à leurs créations — traçant ainsi une voix à part, et nouvelle, unique aux chasseurs.

Les chasseurs choisissant ce métier peuvent se garantir non seulement la disponibilité, mais aussi la qualité de tout leur approvisionnement d'armes et d'armures, ainsi que celui de leur groupe ; moyennant des installations ad hoc.

6.2. Cuisine



L'art de la cuisine est plus vieux que l'histoire elle-même ! Passion ancestrale inénarrable, depuis aussi longtemps que l'humanité a découvert le feu, elle s'en est servi pour sublimer le goût de ce qu'elle s'apprêtait à manger.

Pour les chasseurs, cependant, ce n'est qu'au contact des humains qu'ils découvrirent des usages si raffinés des flammes. Et, évidemment, « ce qu'ils s'apprêtent à manger » peut se révéler être *très* différent de ce qu'un humain considérerait appétissant, voire tout simplement comestible. Peu à peu, l'art des cuisiniers chasseurs se distingue de celui des humains : si ces derniers se focalisent sur la perfection du goût et de la saveur des ingrédients ; les chefs chasseurs, eux, tirent leur fierté de leur capacité à rendre les aliments les plus concentrés en sangressence, les plus toxiques et les plus dangereux — comestibles, dans le sens le plus

strict du mot, c'est-à-dire non létaux à la consommation, ni plus ni moins.

Inutile de dire que cette spécialité toute particulière n'a connu que peu de succès auprès de la culture humaine, à part de rares instances dans lesquelles des échanges avec des chasseurs permettent aux humains de découvrir tel ou tel ingrédient jusqu'ici inexploré boudé par les chasseurs puisque pas assez toxique.

Un chasseur se dédiant à l'art de la cuisine pourra assurer à son groupe non seulement moyen de se sustenter même en l'absence de toute ressource normalement apte à la consommation ; mais aussi, avec suffisamment de préparations et d'outils à sa disposition, d'en tirer des bénéfices durables qui peuvent changer l'issue d'une bataille.

6.3. Binousier



À l'instar de la cuisine, l'art de la brasserie chez les chasseurs est dérivé de celui des humains. Toutefois, si le cuisinier — comme le brasseur — parfait l'art de ne pas tuer le consommateur tout en mettant le plus d'ingrédients dangereux dans son œuvre ; ce dernier prend aussi à cœur un autre élément extrêmement important qui ne se trouve pas dans la cuisine : le titrage.

En effet, comme le brasseur humain, le binousier se soucie énormément de la satisfaction de ses clients (et de la sienne, s'il consomme ses propres produits) ; or, les chasseurs, plus qu'un goût subtil et raffiné cherchent une chose et une seule dans leurs bières : de l'alcool, un titrage très élevé et, si possible, beaucoup de ferment.

Il est de notoriété publique chez les chasseurs que les meilleures boissons sont les plus fortes, et les brasseurs s'appliquent donc à respecter ces traditions, et rivaliser d'ingéniosité pour rendre leurs boissons toujours plus toxiques, toujours plus concentrées — le tout préférentiellement sans tuer leur consommateur.

Un chasseur choisissant l'ingrat métier de binousier permettra à son groupe de bénéficier des effets uniques et extrêmement puissants que peuvent apporter l'alcool mêlé à différentes quantités

de sangressence plus ou moins diluées à des chasseurs et les adapter à leurs besoins — tout en leur donnant également une personne sur laquelle râler à propos de leurs repas pas assez arrosés.

6.4. Alchimiste



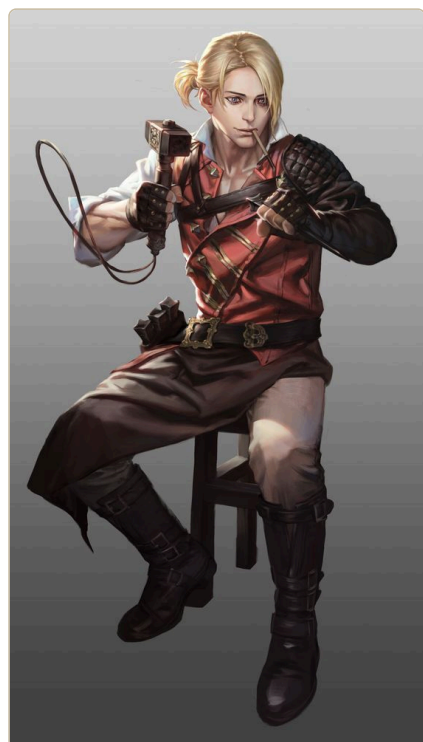
Le rôle de l'alchimiste est la création de potions, ces dernières servent autant de soins, de fortifiants ou de poisons selon le bon vouloir de leur créateur. Contrairement à la forge, ce métier a toujours été l'apanage des cultures des chasseurs — en tout cas en ce qui concerne les poisons.

C'est au contact des cultures humaines que les chasseurs apprennent les bénéfices que peuvent leur apporter des concoctions bénéfiques. Comme toujours, ils y rajoutent bien sûr leur... touche personnelle, y mêlant des substances absolument létales pour l'humain ; mais qui, chez les chasseurs, leur permet d'atteindre des hauteurs jusqu'ici impossibles.

Contrairement à l'art de la forge, dans lequel un certain nombre des innovations dont les chasseurs sont les pionniers rejaillirent sur la culture humaine, assez peu, voire aucune des avancées des chasseurs ne se retrouvent dans l'art des apothicaires humain.

Les chasseurs choisissant ce métier pourront garantir à leur équipe non seulement poisons redoutables avec lesquels enduire leurs armes ou autres outils de travail, mais aussi de puissantes drogues pour augmenter temporairement votre puissance, endurance, vitesse au combat ou beaucoup d'autres choses.

6.5. Maître des pièges



Cet art, aujourd'hui pratiqué presque uniquement par les chasseurs, fut pourtant initialement inventé par les humains, très désireux de tenir la faune innombrable de Draän éloignée d'eux. À leur contact, les chasseurs assimilèrent très vite ces techniques, et les adaptèrent très rapidement à leurs besoins et à leurs tactiques.

Ces pièges peuvent aller du simple rempart de bois ou d'acier, jusqu'aux fosses camouflées, épieux enduits de poisons, ou encore lianes entravantes, plate-forme à ressorts pour s'éjecter hors de portée, etc. La seule limite de cette profession est la créativité de ses pratiquants ; et si l'essor du métier prouve une chose, c'est bien que les chasseurs n'en manquent pas.

Cette discipline est si essentielle à la chasse, qu'elle est considérée comme une corde indispensable à l'arc de tous les chasseurs. Si certains y développent une passion véritable, il n'est tout simplement pas de chasseur digne de ce nom qui soit ignorant de l'art du maître des pièges.

6.6. Mineur et Herboriste



Expertise cette fois-ci bien humaine, et presque uniquement humaine ; parfois, obtenir des ressources est si dangereux que seuls des chasseurs peuvent en entreprendre la démarche. De ce fait, c'est bien souvent avec un certain regret que ces derniers doivent apprendre les arcanes de la géologie et botanique pour espérer reconnaître et récolter les minerais et plantes les plus rares, leur permettant ainsi de ne pas dépendre d'une éventuelle expédition dont la date semble toujours énigmatiquement être repoussée à plus tard.

Les chasseurs qui se prennent à ce genre de passe-temps savants sont souvent vus comme des érudits par leurs congénères. Quant aux implications que ce sobriquet peut avoir auprès des autres chasseurs varie beaucoup selon les cultures locales. Quoi qu'il en soit, choisir cette spécialité apportera au chasseur et à son équipe non seulement un moyen fiable et économique de récolter des ressources indispensables à tous les autres métiers ; mais aussi une connaissance de celles-ci qui peut s'avérer extrêmement utile dans les négociations pour leur obtention.

Explication des compétences

Chacun des artisanats existants se divise en une compétence et trois spécialités que voici :

7.1. Compétence principale

Cette compétence, chapeautant les trois spécialités, sert de limitant pour celles-ci (il est impossible d'augmenter une spécialité au-delà de la compétence dont elle dépend), ainsi que pour le calcul du niveau d'artisanat sur lequel nous reviendrons dans un instant.

7.2. Spécialité Maîtrise

Cette spécialité est on ne peut plus directe : tous les ingrédients d'artisanat comportent un indicateur de Maîtrise nécessaire à leur manipulation.

La spécialité éponyme sert donc à indiquer à quels ingrédients vous avez accès. Dans les tableaux, elle est symbolisée par le symbole **maîtrise** (♣).

7.3. Spécialité Excellence

L'excellence est une spécialité qui, comme son nom l'indique, n'intervient que tard dans la progression d'un artisan. En effet, son seul effet est — lui aussi — de s'ajouter au niveau d'artisanat, exactement comme la compétence principale.

Les spécialités coûtant deux fois plus cher que les compétences, il est donc grandement inutile d'investir dans cette spécialité avant d'avoir atteint le maximum possible de la compétence.

7.4. Spécialité Finitions

Unique à chaque artisanat, cette spécialité intervient à la toute dernière étape de la création, permettant à l'artisan de peaufiner les moindres détails de son œuvre afin de l'adapter aux besoins de chacun à leur demande. Elle détermine le total d'altérations que l'artisan peut appliquer au produit fini sans le dénaturer.

Pour cette étape, il est conseillé de tout simplement communiquer au chasseur destinataire votre niveau dans la spécialité et le référer au tableau ad hoc afin de lui laisser choisir les effets désirés (le même effet ne peut pas être choisi plusieurs fois).

7.5. Le niveau d'artisanat

Le niveau d'artisanat est calculé de la façon suivante :

$$\text{Intelligence} + \text{Compétence principale} + \text{Excellence}$$

Ce résultat sera comparé à l'addition des difficultés (notées ♠ dans les tableaux) de tous les ingrédients — appelée **difficulté de la recette**.

Une recette ne peut aboutir que si sa difficulté est inférieure ou égale au niveau d'artisanat du créateur ; et sert ainsi à déterminer ce qu'il lui est possible de faire.

7.6. Toxicité

Dans tous les artisanats résultant en des produits que les chasseurs sont amenés à ingérer, une composante très importante vient s'ajouter à la difficulté de la création proprement dit : l'endurance du système digestif des chasseurs.

En effet, les ingrédients aux effets les plus puissants sont souvent si toxiques qu'il est impossible de les consommer sans en souffrir des conséquences drastiques. Lors de la réalisation de repas, boissons ou potions, il est important de prendre note de la valeur totale additionnée des toxicités de tous les ingrédients (notée **toxines** dans les tableaux). Après avoir consommé le produit, le chasseur remplit sa jauge d'empoisonnement d'autant de points que cette valeur.

Un chasseur dont la **jauge de toxines**¹⁷ dépasse la valeur maximum encourt les pénalités suivantes :

Surempoisonnement	Effet
1 degré	Ballonnement un peu gênant qui persiste quelques heures.
2 degrés	Malaise persistant infligeant un malus de 2 à tous les tests pendant plusieurs heures.
3 degrés	Grands maux d'estomac, fièvre et potentiels vomissements durant une journée (malus de 2 dés à toutes les actions et -5 aux jets). La personne intoxiquée perd jusqu'à 1 point de vie (torse) au cours de la journée.
4 à 5 degrés	Intoxication totale, elle s'accompagne de plusieurs affections, paralysie, tremblements, coma, etc... Elle dure une journée et s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie par heure au cours de la journée.
6 à 7 degrés	Intoxication fulgurante, elle s'accompagne de plusieurs affections fortes, coma, delirium, arrêts respiratoires, etc... Cette intoxication s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie sur plusieurs localisations par heure pendant plusieurs heures.
Plus de 7 degrés	Intoxication nécrotique fulgurante, elle s'accompagne de plusieurs affections létales, arrêt respiratoire, arrêt cardiaque, nécroses, dysfonctionnement organiques, etc... Cette intoxication s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie par minutes sur plusieurs localisations durant plusieurs minutes. Si traitée, elle progressera vers une intoxication de tiers inférieur, si non traitée, elle progressera vers une mort ou mort définitive.

7.7. Coût et Rareté des matériaux

Le cout et la rareté (notés **coût** (☹) dans les tableaux) sont interchangeables et représentent la difficulté d'obtenir un ingrédient Chapitre 13.5.

7.8. Satiété

Dans le cadre de la cuisine, un plat possède un certain niveau de **satiété**, le consommer donnera cette valeur en points de **satiété** au personnage, jusqu'à son maximum. Une fois rassasié, le personnage bénéficie de tous les effets de nourriture du plat jusqu'à ce que sa **satiété** soit redescendue à zéro.

Un personnage ne pourra pas bénéficier de nouveaux effets de nourriture jusqu'à avoir perdu au moins la moitié de sa **satiété**. S'il fait ainsi, le personnage remplacera les effets de nourriture encore actifs par les nouveaux.

Il est possible de déterminer la quantité consommée d'un plat en déterminant la proportion de **satiété** du plat par rapport à celle du personnage. La taille de cette portion n'indique que la quantité de nourriture, pas les effets du plat – qui restent eux – inchangés.

¹⁷Le maximum de la **jauge de toxines** (voir la section **Jauge d'empoisonnement**, page 274) est directement déterminé par le niveau d'évolution du chasseur.

Par exemple

Un personnage avec une **satiété** de 6 consommera la totalité d'un plat à 6, la moitié d'un plat à 12 et une double portion d'un plat à 3. Chaque chasseur bénéficiera des mêmes effets de nourriture, mais certains auront coûté plus cher à l'équipe que d'autres.

Cette méthode n'est recommandée que pour déterminer à quel point les personnages mangent. L'utiliser extensivement, pour gérer l'inventaire et les ressources, peut devenir inutilement complexe et n'apportera à la narration que dans un cadre de rationnement ou survie en milieu hostile.

Une portion raisonnable

La **satiété** d'un plat devrait normalement être comprise entre la moitié et le double de la **satiété** maximale du chasseur qui le consomme. Cette fourchette sert à garder les portions, les effets et la toxicité du repas cohérents avec ce qu'un chasseur peut raisonnablement manger ; elle ne constitue pas une interdiction stricte.

En dehors de cette fourchette, le **MJ** peut considérer qu'une portion trop petite ne suffit pas à activer les effets de nourriture, ou qu'un plat excessivement copieux ou concentré apporte trop d'effets et de **toxines** pour être consommé comme une portion ordinaire. Il peut alors demander plusieurs portions, fractionner les effets, ajuster la toxicité ou à l'inverse simplement autoriser le repas si la situation reste vraisemblable.

La **satiété** est perdue à hauteur d'un point toutes les deux heures, et un point par scène d'action intense (combat, poursuite, escalade, etc...).

La **satiété** d'un chasseur est égale à six, plus un tout les deux stades d'évolution de la marque

Armurerie

La forge se déroule en trois étapes :

La première étape consiste à façonner la base ; soit choisir dans le tableau ci-dessous le détail de l'arme ou armure spécifique que vous souhaitez créer. Certaines armes sont notées d'un symbole ↻ signifiant un temps en actions qui doit être dépensé entre chaque attaque pour recharger l'arme et pouvoir l'utiliser de nouveau.

Choisir une arme dans la catégorie Super-Lourde changera le type de compétence utilisée pour la manier voir la section **Types et explication des compétences**, page 275.

Par exemple

Faire évoluer une épée en sa version Super Lourde changera son maniement en Armes Colossales et sa spécialité de maniement en Haroth.

8.1. Arme combinée

Il s'agit d'une arme pouvant se transformer en une autre, changeant totalement ses propriétés. Utiliser ces armes nécessite la compétence liée à l'arme de laquelle elle possède la forme. Le réalisme de ces équipements est secondaire, seuls importent leur apparence et la volonté du MJ qui aura le dernier mot sur la création de l'arme.

Vous pouvez seulement combiner les armes de la même catégorie de poids. Les deux armes partagent toutes leurs statistiques excepté les statistiques offensives (dégâts, réussites max, dégâts par réussite et modes).

Lors de la création, la difficulté de la nouvelle arme sera simplement ajoutée à celle de l'arme actuelle pour déterminer la difficulté totale.

Par exemple

Une épée dont un manche télescopique lui permet de se changer en une lance, ou encore une lourde épée qui au moyen d'un savant dispositif saura déplacer ses lames pour se changer en hache.

Repères des tableaux



Maitrise

niveau requis pour manipuler l'élément



Finition

niveau limité par la spécialité Finitions



Coût

rareté et difficulté d'obtention



Rechargement

actions requises entre deux attaques



Difficulté

niveau ajouté à celui de la recette



Équipement

arme, bouclier ou armure compatible

Forme	Maniement	Dég.	+	R	⚔	⚔	⚔	T2	T1	Modes	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Spécial	Diff.
Griffes légères	Tranchante	2	0	3	0	1	4	-	4	↘, [✓]	1	1	0	1	⚔ +2, Agilité +1, Mains libres	☆
Griffes moyennes	Tranchante	3	1	2	1	1	5	-	6	↘, [✓]	0	0	0	1	⚔ +1, Mains libres	★
Griffes lourdes	Tranchante	4	2	3	2	2	6	-	15	↘, [✓]	0	-2	-1	0	⚔ +1, Mains libres	★★
Griffes super-lourdes	Frienžä	5	3	3	3	2	6	-	28	↘, [✓], [[⚔]]	0	-2	-2	-2	2A, Agilité -1, Mains libres	★★★
Hast léger	Hast	1	2	4	1	1	2	5	13	✓, [↘]	2	0	1	0	⚔ +1, ⚔ +2, Agilité +1	☆
Hast moyen	Hast	2	3	3	2	1	3	10	15	✓, [↘]	1	-1	1	0	⚔ +1, ⚔ +1	★
Hast lourd	Hast	3	4	4	3	2	4	18	24	✓, [↘]	1	-3	0	-1	⚔ +1, ⚔ +1	★★
Hast super-lourd	Paysagiste	4	5	4	4	2	4	30	37	✓, [↘], [[⚔]]	1	-3	-1	-3	2A, ⚔ +1, Agilité -1	★★★
Épée légère	Tranchante	2	1	3	2	2	3	7	18	↘, [✓]	1	3	0	0	⚔ +2, Agilité +1	☆
Épée moyenne	Tranchante	3	2	2	3	2	4	12	20	↘, [✓]	0	2	0	0	⚔ +1	★
Épée lourde	Tranchante	4	3	3	4	3	5	20	29	↘, [✓]	0	0	-1	-1	⚔ +1	★★
Épée super-lourde	Haroth	5	4	3	5	3	5	32	42	↘, [✓], [[⚔]]	0	0	-2	-3	2A, Agilité -1	★★★
Marteau léger	Contondante	5	1	3	3	2	2	6	16	⚔	1	0	0	0	Agilité +1	☆
Marteau moyen	Contondante	6	2	2	4	2	3	11	18	⚔	0	-1	0	0	⚔ -1	★
Marteau lourd	Contondante	7	3	3	5	3	4	19	27	⚔	0	-3	-1	-1	⚔ -1	★★
Marteau super-lourd	Rhōdarak	8	4	3	6	3	4	31	40	⚔, [[⚔]]	0	-3	-2	-3	2A, ⚔ -2, Agilité -1	★★★
Hache légère	Tranchante	3	1	4	3	2	2	4	11	↘	1	0	0	0	⚔ +1, Agilité +1	☆
Hache moyenne	Tranchante	4	2	3	4	2	3	9	13	↘	0	-1	0	0	-	★
Hache lourde	Tranchante	5	3	4	5	3	4	17	22	↘	0	-3	-1	-1	-	★★
Hache super-lourde	Kahml	6	4	4	6	3	4	29	35	↘, [[⚔]]	0	-3	-2	-3	2A, ⚔ -1, Agilité -1	★★★
Arbalète légère	Distance	3	1	3	0	1	1	3	9	✓	1	-2	0	0	2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m, ⚔ +1, Agilité +1	☆
Arbalète moyenne	Distance	4	2	2	1	1	2	8	11	✓	0	-3	0	0	2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m	★
Arbalète lourde	Distance	5	3	3	2	2	3	16	20	✓	0	-5	-1	-1	2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m	★★
Arbalète super-lourde	Distance	6	4	3	3	2	3	28	33	✓, [[⚔]]	0	-5	-2	-3	2A, 2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m, ⚔ -1, Agilité -1	★★★
Arc léger	Distance	1	1	4	0	1	1	5	-	✓	1	-2	0	0	1C, ⚔ +2, 60 m, ⚔ +2, Agilité +1	☆
Arc moyen	Distance	2	2	3	1	1	2	10	-	✓	0	-3	0	0	1C, ⚔ +2, 60 m, ⚔ +1	★
Arc lourd	Distance	3	3	4	2	2	3	18	-	✓	0	-5	-1	-1	1C, ⚔ +2, 60 m, ⚔ +1	★★
Arc super-lourd	Distance	4	4	4	3	2	3	30	-	✓, [[⚔]]	0	-5	-2	-3	2A, 1C, ⚔ +2, 60 m, Agilité -1	★★★
Bouclier léger	-	1	0	3	0	2	1	2	8	⚔	0	2	-1	-1	-	☆
Bouclier moyen	-	2	1	2	0	3	2	5	9	⚔	0	1	-1	-1	-	★

Forme	Maniement	Dég.	+	⚔	⚔	⚔	⚔	T2	T1	Modes	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Spécial	Diff.
Bouclier lourd	-	3	2	2	0	5	2	12	18	⚔	-2	2	-3	-2	⚔ -1, Agilité -1	★★
Bouclier super-lourd	-	4	3	1	0	9	3	20	33	⚔	-4	4	-3	-5	⚔ -2, Agilité -2	★★★
Armure légère	-	0	0	0	0	3	5	9	-	⚔	0	0	0	1	Agilité +1	☆
Armure moyenne	-	0	0	0	0	3	6	10	-	⚔	0	0	0	0	-	★
Armure lourde	-	0	0	0	0	5	7	23	-	⚔	-1	-2	-2	-3	Agilité -1	★★
Armure super-lourde	-	0	0	0	0	9	7	38	-	⚔	-2	-3	-4	-6	Agilité -1	★★★

La seconde étape consiste à choisir le ou les matériaux dont l'œuvre sera faite. Si vous choisissez plus d'un matériau, additionnez les difficultés de chacun d'entre eux. Les effets de tous les matériaux s'additionnent, exception faite des effets répétés. Si le même effet est présent plusieurs fois, choisissez le bonus le plus élevé et soustrayez-y tous les éventuels malus.

Par exemple

Dans les effets des matériaux, une notation telle que « Dégâts de type  +2 » est un bonus conditionnel propre à l'arme : lorsque cette arme inflige des dégâts , augmentez-les de 2. Cette notation n'ajoute pas  aux types de dégâts de l'arme et ne s'applique pas aux attaques ou techniques qui n'utilisent pas cette arme.

Par exemple

Dans les effets propres à la forge, une notation telle que « Torque +10 » augmente le **Torque requis par l'équipement** : celui-ci devient donc plus lourd ou plus difficile à manier. Il s'agit d'un malus. À l'inverse, « Torque -10 » réduit ce prérequis et constitue un bonus. Un effet modifiant exceptionnellement le Torque du personnage le précisera explicitement, par exemple « augmente votre Torque » ; la notation abrégée ne peut jamais être interprétée ainsi.

Matériau				Effets sur les Armes	Effet sur les Armures et Boucliers
Bois	0	☆	☆	Intégrité -1 ; Réduit les malus de Esquive et Parade de 1	Résistance (un élément) (+) ; Intégrité -1, Protection -1
Cuir	0	☆	☆	Dégâts -2 ; Réduit les malus de Discrétion de 2	Protection -1 ; Réduit les malus de Discrétion de 4
Acier	0	★★★	★	Intégrité +1	Intégrité +1
Bronze	0	4★	-★	Intégrité -1, Dégâts -1	Intégrité -1, Protection -1
Écaille	1	☆	★★	Protection +1	Résistance (une nature Physique) (+) ; Torque +10
Plumalithe	1	★★	★★	Torque -5 ; Précision -1	Torque -5 ; Parade -1
Critirium	2	★★★	★★	Vitesse +2 ; Intégrité -2	Vitesse +2 ; Protection -1
Sylvium	2	★★★	★★	Intégrité +1 ; Dégâts -1	Intégrité +3 ; Discrétion -5
Fer	2	★★★	★★	Les effets des matériaux augmentant les dégâts physiques gagnent +1 ; Intégrité -1	Les effets des matériaux augmentant les résistances physiques gagnent +1 ; Protection -1
Criellaine	2	4★	★★★	Dégâts +1 ; Torque +2	Résistance (un élément physique) (+) ; Torque +2
Admium	2	★★★	★★	Dégâts de type  +2 ; Vitesse -2	Réduit les malus de Esquive et Parade de 2 ; Vitesse -2
Mistrim	2	★★★	★★★	Torque -5 ; Dégâts de type  -2	Torque -5 ; Résistance  (-)
Scintilite	2	4★	4★	Réduit les malus de Vitesse de 4 ; Dégâts -1	Réduit les malus de Vitesse de 4 ; Protection -1
Mithril	3	4★	7★	Intégrité +1, Protection +1, Torque -8 ; Réduit les bonus des autres matériaux de Dégâts et Intégrité de 2	Protection +2, Torque -8 ; Réduit les bonus des autres matériaux de Protection et Intégrité de 1
Odrinc	3	5★	★★★	Les effets des matériaux augmentant les dégâts élémentaires gagnent +1 ; Intégrité -2, Dégâts -1	Les effets des matériaux augmentant les résistances élémentaires gagnent +1 ; Protection -1, Intégrité -2
Herkel	3	★★★	★★★	Les effets des matériaux augmentant les caractéristiques secondaires gagnent +1 ; Dégâts -1	Les effets des matériaux augmentant les caractéristiques secondaires gagnent +1 ; Intégrité -1
Vif Argent	3	6★	7★	Votre arme gagne  +1 ; Dégâts -2	Esquive +2, Vitesse +2 ; Résistance Physique (-)
Vistalt	3	4★	4★	Discrétion +2 ; Parade -2, Esquive -2	Discrétion +3 ; Parade -2, Esquive -2
Barylium	3	5★	4★	Diminue le nombre de points d'armure perdu par marque de corrosion de un point (minimum 1) ; Dégâts -2	Diminue le nombre de points d'armure perdu par marque de corrosion de un point (minimum 1) ; Esquive et Parade -2
Tiaum	3	5★	-★★	Intégrité -2	Protection -2
Cryolithite	3	5★	4★	Dégâts de type  +1 ;  -1	Résistance  (++) ; Résistance  (---)
Aquartz	3	5★	4★	Dégâts de type  +1 ; Dégâts -3	Résistance  (++) ; Résistance  (---)

Matériau	📏	🌟	⚔️	Effets sur les Armes	Effet sur les Armures et Boucliers
Nimbusite	3	5★	4★	Dégâts de type ⚡ +1 ; Protection -2	Résistance ⚡ (++) ; Résistance ⚡ (---)
Pulsarine	3	5★	4★	Dégâts de type ⚡ +1 ; Torque +5	Résistance ⚡ (++) ; Résistance 🌀 (---)
Pyroclaste	3	5★	4★	Dégâts de type 🔥 +1 ; Parade -2	Résistance 🔥 (++) ; Résistance ⚔️ (---)
Diapryrite	3	5★	4★	Dégâts de type ⚔️ +1 ; R -1	Résistance ⚔️ (++) ; Résistance ⚔️ (---)
Terralith	3	5★	4★	Dégâts de type ⚔️ +1 ; Vitesse -5	Résistance ⚔️ (++) ; Résistance 🌀 (---)
Sylvanite	3	5★	4★	Dégâts de type 🌀 +1 ; Esquive -2	Résistance 🌀 (++) ; Résistance 🔥 (---)
Nivendium	3	8★	6★	Les attaques de cette arme coutent une réussite supplémentaire à être esquivés ou parées ; Vitesse -2	Discrétion +4, Camouflage +4 ; Vitesse -2
Ombraélite	4	6★	6★	Dégâts de type ☾ +1 ; Torque +7	Résistance ☾ (+) ; Torque +7, Vitesse -2
Auredium	4	6★	6★	Dégâts de type ☾ +1 ; Torque +7	Résistance ☾ (+) ; Torque +7, Vitesse -2
Termentine	4	7★	4★	Lorsque vous infligez des dégâts à une créature vous gagnez accès à un de ses éléments jusqu'à la fin du tour ou sa première utilisation ; Dégâts de type Non Élémentaire -2	La première fois chaque tour que vous subissez des dégâts Élémentaires vous infligez 2D6 de dégâts de cet élément dans une zone de 6 mètres autour de vous ; Résistance Physique (-)
Pyrochite	4	6★	4★	Votre arme inflige désormais des dégâts Élémentaires de 🔥 ; Dégâts -2, Intégrité -2	Les malus de vitesse et agilité de cet équipement sont remplacés par un malus de -3 en Psyché
Venturis	4	6★	4★	Votre arme inflige désormais des dégâts Élémentaires de ⚡ ; Dégâts -1, Intégrité -2	Les malus de discrétion et agilité de cet équipement sont remplacés par un malus de -3 en Volonté
Magozite	4	7★	4★	Transforme un type de dégât Élémentaire simple en un autre dans les effets de votre arme ; Torque +5	Pour chaque effet de matériaux ajoutant une résistance (positive ou négative) Élémentaire simple ajoutez une résistance Physique de votre choix de même niveau ; Torque +5
Razorite	4	7★	7★	Dégâts de type 🗡 +4 ; Torque +10, Protection -2	Résistance 🗡 (+++), Torque +10
Quakeite	4	8★	8★	Dégâts de type 🗡 +5, 🌀 +1 ; Torque +12, Intégrité -2	Résistance 🗡 (+++); Torque +12
Thornite	4	9★	9★	Dégâts de type 🗡 +6, 🌀 +1 ; Torque +14, 🌀 -2, Intégrité -2	Résistance 🗡 (+++); Torque +14
Gripbane	4	9★	5★	L'équipement résiste à l'arrachement (★★★★); Intégrité -2	A chaque fois que vous devriez subir une altération d'effet suite à la perte d'un point de fatigue perdez la moitié de votre satiété et un point de vie sur toutes les localisation à la place ; Protection -2
Polystène	4	9★	4★	A la fin de chaque tour cette arme régénère un point d'intégrité tant qu'elle n'est pas intégralement détruite ; Portée -20 (si applicable), Dégâts -1	A la fin de chaque tour cet équipement régénère un point d'intégrité tant qu'elle n'est pas intégralement détruite ; Intégrité -1, Vitesse -5
Zéphryte	4	7★	6★	Torque -12 ; Dégâts -2	Torque -12 ; Parade -2
Sombralliance	5	8★	5★	Intégrité +7, Les effets des matériaux augmentant les dégâts gagnent +2 ; Torque +15	Intégrité +7, Les effets des matériaux augmentant la protection gagnent +2 ; Torque +15
Ecaille d'Agrundur	5	6★	4★	Les effets des matériaux augmentant les dégâts sont multipliés par 2 ; Intégrité -2, Torque +10	Les effets des matériaux augmentant les résistances physiques gagnent +2 ; Protection -3, Torque +10
Ecailles de Peisteroche	5	7★	★★★	Vos attaques infligent une marque de Poison (★★) en plus de leur dégâts ; A la fin de chaque tour, gagnez une marque de Poison (4★)	Vous bénéficiez d'un bonus de (★★) pour résister aux immobilisations et pièges de Djieien ; A la fin de chaque tour, gagnez une marque de Poison (4★)
Serre de Limurgh Pélagique	5	6★	4★	A chaque fois que vous effectuez une attaque, changez les types de dégâts de votre arme en dégâts Élémentaires alternant entre ⚡ puis 🔥 ; Résistance ☾ (---)	Les altérations liés au éléments et au climat sont réduites de (★★★) ; Résistance ☾ (-)
Crocs d'Avrendyr Man-géclat	5	5★	★★★	Si vous effectuez une attaque d'un élément de couleur 🌀, cette arme gagne +2 dégâts jusqu'à la fin du tour	Si vous effectuez une action d'un élément d'une couleur 🌀, gagnez +2 en Agilité et Force
Vitalis	5	4★	4★	Au début de chaque tour vous pouvez choisir le type de dégâts physiques de votre arme	Tant que cette armure n'est pas détruite, elle régénère jusqu'à deux point d'intégrité par tour
Sombracier	6	12★	5★	Intégrité +5 ; Si un effet devrait faire perdre plusieurs points d'intégrité à cette arme, elle en fait perdre un seul a la place	Intégrité +5 ; Si un effet devrait faire perdre plusieurs points d'intégrité à cette armure, elle en fait perdre un seul a la place

Enfin, il ne reste plus qu'à procéder aux finitions en se référant au tableau ci-dessous. Votre spécialité de *Finitions* déterminant la difficulté totale possible à choisir parmi la difficulté des finitions notés ⚔.

Un symbole viens marquer les finitions pour spécifier à quelle catégorie d'équipement elle sont réservées, 🛡 pour les armures, ⚔ pour les armes et 🛡 pour les boucliers.

Nom de la finition		📖	⚔	🛡	Effet
Lanière simple	🛡	0	☆	★★★	Votre bouclier gagne Mains libres ; Parade -1
Affilage	⚔ 🛡	0	★	☆	Dégâts +1 Intégrité -1
Matériaux ergonomique	⚔ 🛡 🛡	0	★	★★★	Ajoute un ½d d'Agilité
Matériaux souples	⚔ 🛡 🛡	0	★	★★★	Réduit les malus de Discrétion de 3
Peaufinage	🛡 🛡	0	★	★★★	Protection +1 Vitesse -2
Renforcement	⚔ 🛡 🛡	0	★	4★	Intégrité +1
Évidement structurel	⚔ 🛡 🛡	0	★	★★	Torque -2 ; Intégrité -1
Porte Malice	🛡	1	★	★★★	Vous disposez d'un emplacement de potion d'accès rapide
Fourreau de Fortune	🛡	1	★	★★★	Vous disposez d'un fourreau d'accès rapide pour une arme d'une catégorie lourde ou moins
Compaction	⚔ 🛡 🛡	1	★★★	5★	Intégrité +2
Cure de cohésion	🛡 🛡	1	★★	5★	Résistance physique au choix (+)
Remaniement totale du design	⚔ 🛡	1	★	★★★	Changez la nature de dégâts Physique de votre équipement pour une autre ; Dégâts -1, Torque +4
Rematriçage	⚔ 🛡 🛡	1	★★	★★★	Torque -5
Trempage	⚔ 🛡	1	★★	5★	Dégâts +1
Jouet mesquin	⚔	1	★★	★★★	Votre arme peut être maniée avec n'importe quelle reserve ; ne peut être utilisé que sur une arme légère
Bandouillière à Babioles	🛡	1	★★	★★★	Vous disposez de trois emplacements de potion d'accès rapide
Brutalité débordante	🛡	2	★★	★★	Dégâts +4 ; R -1
Harnachement simple	⚔	2	★★	4★	Votre arme gagne Mains libres ; Intégrité -1
Abrasage à Chaud	🛡 🛡	2	★	★★★	Résistance à un type de dégât Physique (+) ; Agilité -1
Affilage Sangrétique	⚔ 🛡	2	★★	5★	Dégâts +2 ; Précision -1
Baiser du Djieien	⚔	2	★★★	5★	Vous pouvez appliquer vos potions à l'intérieur de votre arme plutôt que sur votre arme, si vous faites ainsi, ces derniers ne s'activent que si vous le souhaitez et bénéficient de deux utilisations par potion ; Dégâts -2
Élégant rechargement	⚔	2	★★★	5★	La temps de rechargement de l'arme est divisé par deux (arrondi au supérieur) ; Intégrité -2
Laminage Minutieux	🛡	2	★	★★★	Vitesse +5 ; Protection -2
Incrustation Volcanique	🛡	2	★★★	4★	Résistance 🔥 (+) ; Résistance à toutes les altérations de type 🔥 (+★) ; Discrétion -3
Incrustation d'Aquartz	🛡	2	★★★	4★	Résistance 💎 (+) ; Résistance à toutes les altérations de type 💎 (+★) ; Vitesse -2
Incrustation de Nimbusite	🛡	2	★★★	4★	Résistance ⚡ (+) ; Résistance à toutes les altérations de type ⚡ (+★) ; Dégâts -2
Lustrage à l'Huile de Léviathan	🛡	2	★★	4★	Agilité +1, Charisme +1 ; Discrétion -4
Habillage mimétique	🛡	2	★★★	5★	Choisissez un terrain lors de la création de l'armure (forêt, roche, neige, marais etc...). Tant que vous évoluez dans ce terrain, vous gagnez Camouflage +5 ; Parade -2, Esquive -2
Modification majeure du design	⚔ 🛡	2	★	☆	Ajoutez un mode [dégradé] à votre arme parmi les types de dégâts Physiques ; Parade -4
Rééquilibrage de Jet	⚔	2	★★	★★★	Cette arme peut être lancée sans malus avec une portée de 10 mètres ; Parade -3
Rematriçage Runique	⚔ 🛡 🛡	2	★★	4★	Torque -7 ; Esquive -2
Sangrification Légère	⚔ 🛡 🛡	2	★★	4★	Protection +1 ; Discrétion -1, Torque +5
Sangrivoile	🛡	2	★	★★★	Discrétion +2 ; Protection -1
Sillage Minutieux	⚔ 🛡	2	★★	5★	Précision +1 ; Dégâts par réussite -1
Cervisage à Froid	🛡	2	★★★	5★	Agilité +1, Vitesse aérienne +5 ; Force -2

Nom de la finition					Effet
Foisons de fourreaux		2	★★	★★★	Vous disposez de deux fourreaux d'accès rapide d'armes d'une catégorie lourde ou moins et un fourreau d'accès rapide d'objet de n'importe quelle catégorie ; Discrétion -2, Parade -1
Ceinture Blindée		2	★★★	5★	Vous disposez de deux emplacements de potion d'accès rapide, résiste à l' arrachement (★★), ils possèdent 2 ; Parade -1
Baudrier Blindé		2	★★★	5★	Vous disposez de deux fourreaux d'accès rapide pour des armes ou boucliers de n'importe quelle catégorie résiste à l' arrachement (★★), ils possèdent 2 ; Discrétion -1, Esquive -1,
Matériaux réutilisés		2	★	-★★	Intégrité -2
Alignement Minutieux		3	★★★	4★	La portée de l'arme est augmentée de moitié ; Torque +5, Vitesse -1
Incrustation de Pyroclaste		3	★★★	5★	Résistance (++) ; Résistance à toutes les altérations de type (+★) ; Agilité -2
Amincissement par Nimbusite		3	★★★	6★	Gagne +1 dégât par réussite sur les attaques aérienne ; Dégâts -1, Précision -2
Barbelage Sangrechair		3	★★	4★	Lorsque vous infligez des dégâts avec cette arme infligez une marque de Saignement (★★) ; Intégrité -2, Précision -1
Dentelage Sangrétique		3	★	4★	+3 ; Dégâts par réussite -1
Habillage Runique		3	★★	★★★	Résistance à un type de dégât Élémentaire simple (+) ; Protection -1
Sublimation Runique		3	★★★	6★	R +1, Précision -2
Harnachement complexe		3	★★★	5★	Votre équipement gagne Mains libres , résiste à l' arrachement (★★) ; Torque +10
Sangrification Profonde		3	★★★	5★	Protection +2 ; Précision -1, Torque +10
Affûtage Élémentaire		3	★★	5★	Dégâts Élémentaires de l'équipement +2 ; Dégâts Physiques -1
Glyphe d'Amerture		3	★★	5★	Les altérations infligées à l'aide de cet équipement sont augmentés de (★) ; R -1
Résonance Brisemontagne		3	★★	4★	Force +2, Volonté +2 ; Précision -2
Architecture alvéolaire		3	★★★	5★	Torque -10 ; Intégrité -2
Violence simpliste		3	★★★	★★★	Dégâts par réussite +3 ; R -1
Sillage Runique		3	★★★	5★	Précision +2 ; Dégâts -2
Incrustation de Diapryrite		4	★★★	6★	Résistance (+) ; Résistance à toutes les altérations de type (+★★) ; Volonté -3
Désacration Abjecte		4	★★★	6★	Dégâts +5 ; Volonté -2, Résistance (--)
Assemblage audacieux		4	-★★	★★	Torque +12
Tarière Sangrifère		4	★★	★★★	Cet arme résiste à l' arrachement (★★) ; Torque +4
Incrustation élémentaire		4	★★★	6★	Choisissez un type Élémentaire simple lors de la création de votre arme. La première fois que vous dégainiez cette arme chaque tour, ses dégâts deviennent de ce type élémentaire lors de leur prochaine attaque ; Dégâts de type Physique -4
Fureur d'Aamarosst		4	★★★	4★	Votre arme peut être chargée de <i>Feu du Dragon</i> , activer ce dernier infligera 4 points d'anti-matériel lors de votre attaque ; si vous faites ainsi votre arme subit aussi 4 points d'anti-matériel
Baiser de Ssjakkradin		4	★★★	5★	+1 ; Dégâts -2
Aurification Empyréenne		4	★★★	5★	Résistance (++) ; Les altérations subies sont augmentées de (★★)
Avilissement Pervers		4	★★★	5★	Résistance (++) ; Toutes les pertes de points de vie sont augmentées de 3
Sillage Briséchine		4	★★	4★	+3 ; Vitesse -4, Camouflage -1
Mortelle Perfection		5	★★★	6★	R +2, Dégâts -4

8.2. Réparations et reforge

Lors d'une chasse, il est inévitable qu'armes et armures soient malmenés, esquintés voire complètement détruits. Rassurez-vous cependant, pourvu que vous rameniez la plupart des morceaux à votre forgeron pour qu'il puisse remettre votre équipement complètement à neuf — si tant est, bien sûr, que son niveau d'artisanat soit supérieur ou égal à la difficulté de la recette initiale.

Ingrédient	Partie	📖	🍷	🌿	💀	Satiété	Effet
Vespera Stridente (Röc)	Blanquette	3	★★★★	★★★★	★★	★★	Résistance Combustion (★★), [Résistance Ionisation (+★★)]
Vathaknor Familier (Yénuï)	Bajoue	3	4★	★★★★	★★	★★	Résistance Enchevêtrement (★★★★), Vitesse +10 ; [Torque -15]
Zizfir Reclus (Yénuï)	Steak	3	★★★★	4★	★★★★	★	Résistance Sonné (★★); [Vitesse -2]
Aggränvkis des Tréfonds (Kraken)	Tentacule	4	5★	4★	★★★★	★★★★	Dés de la réserve active +6 ; [Vos attaques infligent 3 dégâts de moins]
Abbrabacite Bougon (Baloth)	Échine	4	6★	4★	4★	★★	Vos attaques [Physiques] infligent 4 dégâts supplémentaires ; [Dés de la réserve active -2]
Tjiennkis des Marais (Djieien)	Cœur	4	5★	7★	4★	4★	Parade +3, Précision +1 ; Aveuglement (★★), [actions offensives maximum -1]
Ulcen Clairvoyant (Célestial)	Cervelle	4	4★	4★	★★	★★	Résistance Consomption (★★), Résistance Chaos (★),
Kayarothe Abject (Abyssal)	Cuisse	4	5★	6★	5★	★★★★	Résistance Mutilation , Saignement et Décapitation (★★★★); [seuil de Transcendance -1] , Résistance (---)
Ssjakkradin Songetoile (Djieien)	Chair	5	5★	5★	★★★★	4★	Lorsque vous infligez des dégâts vous infligez Immobilisation (★) en tant qu'effet supplémentaire
Yukuŷojin Étoilé (Yénuï)	Hémacite	5	6★	6★	★★★★	★★★★	A chaque fois que vous attaquez, ajoutez [2] dés à votre réserve active ; [seuil de Transcendance -1]
Arjatayu (Röc)	Aile	5	5★	9★	4★	4★	Précision +5, Résistance Harmonie (★★)
Tsjienist Tissemort (Djieien)	Chair	5	5★	7★	4★	★★★★	Lorsque vous infligez des dégâts aux points de vie d'une créature, elle perd un point de fatigue
Braobarduk (Baloth)	Rumsteck	5	★★	7★	★★★★	★★★★	Augmente le seuil des actions défensives de +5 ; [Résistance Physique (---)]

La seconde consiste à choisir l'accompagnement, dont l'objectif est bien souvent de rendre l'aliment principal mangeable, ou tout du moins d'en atténuer le goût de façon à tromper l'estomac des consommateurs.

Accompagnement	📖	🍷	🌿	💀	Satiété	Effet
Perkol (Courges)	0	☆	★	-★★★★	★★	Diminue la toxicité de la recette
Biadok (Navets)	0	☆	★	☆	★	Gagne deux points de jauge de toxines maximum temporaire
Bluk'ta (Oignonos)	1	☆	-★★★★	☆	★	Diminue la difficulté de la recette
Antaris (Riz)	2	★★	★★	-★★★★	★★★★	Diminue la toxicité de la recette
Vegilous (Tomates)	2	★★	4★	☆	★	Diminue de un point les effets [marqués] de la recette
Tiblin (Potirons)	3	★★	-★★★★	☆	★★	Diminue la difficulté de la recette
Ardanta (Racine)	3	★★	★★★★	☆	★★★★	Gagne cinq points de jauge de toxines maximum temporaire
Taltos (Patates)	3	★★	4★	★★	★	Augmente une valeur de résistance des effets de la recette (★★) ou (+)
Cerfa (Carottes)	3	★★★★	5★	☆	★	Diminue de moitié les effets [marqués] de la recette
Falium (Champignons)	4	4★	7★	★	★	Supprime les effets [marqués] de la recette

Enfin, la dernière étape fait usage de votre spécialité *Assaisonnement* : vous pouvez choisir parmi le tableau ci-dessous la ou les sauces qui accompagneront votre plat. Les sauces achetées peuvent être utilisées plusieurs fois, à la discrétion du MJ. Le total d'assaisonnements différents utilisés, indiqué par ∑, ne doit quant à lui pas dépasser la valeur de votre spécialité. Comme d'habitude, si plusieurs assaisonnements confèrent les mêmes bonus, prenez la valeur la plus élevée à la place et soustrayez-y tous les malus.

Nom	📖	∑	🍷	💀	Effet
Criments Oisifs	0	★	★★	☆	Une fois par combat vous pouvez relancer un jet de compétence
Cramenbouche	0	★	★★	☆	Dés de la réserve active +1
Motlemorve Fade	0	★	☆	-★	Chr -1 lors du repas
Grandchoix Fumés	1	★	★★	☆	Dégâts de base des armes naturelles +1
Sauce Brakenn (Baloth)	1	★	★★	☆	Intégrité des armures naturelles +1
Keraspon Salés (Béhémoth)	1	★	★★	☆	Force +1
Dermacotta (Fenrir)	1	★	★★	☆	Agilité+1
Hémalos (Yénuï)	1	★	★★	☆	Chance +1 et Charisme +1
Glafllok Moulu (Kraken)	1	★	★★	☆	Actions défensives et mouvement maximum +1
Sauce Oxyfran (Djieien)	1	★	★★	☆	Intelligence +1

Nom	📖	🔥	🛡️	💀	Effet
Brakenflame (Dragon)	1	★	★★	☆	Perception +1
Abrimakapno (Léviathan)	1	★	★★	☆	Psyché +1 et Volonté +1
Pemmican de Fenrir	2	★★	★★★	☆	Agilité +2 et Esquive +1 ; Volonté -1
Confiture de Yénuï	2	★★	★★★	☆	Chance +1, Volonté +1, Intelligence +1 et Psyché +1 ; Force -1
Fl'uthalas (Guivre)	2	★	★★	★★	Force +1, Agilité +1 et Perception +1 ; Volonté -2
Caviar de Kraken	2	★★	★★★	☆	Actions défensives et mouvement maximum +2 ; Esquive -2
Crème de Dracoris	2	★★	★★	★★	Action de mouvement maximum +1, Vitesse +5 ; Psyché -2
Amanites de Tréant Séchées	2	★★★	★★	★★★	Dés de la réserve active +3
Gourli Luac	3	★★	★★★	☆	Force +1 et Volonté +1, Intégrité des armures naturelles +1 ; Esquive -1 et Perception -1
Concassé de Corne de Béhémoth	3	★★	★★★	☆	Force +3 ; actions offensives maximum +1
Ayuloth Nature (Yénuï)	3	★★★	4★	☆	Chance +2, Volonté +2, Intelligence +2 et Psyché +2 ; Agilité -1 et Force -1
Varec Yuon (Leviathan)	3	★★★	4★	☆	Actions défensives, mouvement et offensive maximum +2 ; Parade +2 ; Esquive -2
Fondox (Guivre)	3	★★	★★★	★★	Force +2, Agilité +2 ; Intelligence -1 et Psyché -1 et Satiété -2
Cendres Draconiques	3	★★	★★★	☆	Perception +3 ; actions défensives maximum -1
Sauce Cortoz (Leviathan)	3	★★	★★★	☆	Charisme +4, Parade +1, Force +1, Dés de la réserve active +1 ; Agilité -1
Sauce Anrtarik (Röc)	3	★★	★★★	☆	Psyché +3 ; Agilité -1 et Intelligence -1
Shakjaadin (Célestial)	3	★★	4★	☆	Dégâts des attaques élémentaires +2 ; actions défensives maximum -1, Psyché -1
Krakoles	4	★★	★★★	☆	Dégâts de base des armes naturelles +2 ; Charisme -1
Consommé de testicules de Fenrir	4	★★	★★★	☆	Précision +1 ; Dés de la réserve active -1
Martelade (Béhémoth)	4	★★★	4★	☆	Intégrité des armures naturelles +2, Force +2, Volonté +2 ; Perception -1, Agilité -1, Esquive -2
Bepricots Secs (Béhémoth)	4	★★★	4★	☆	Force +3, Dés de la réserve active +1 ; actions offensives maximum -1, Psyché -2
Sauce Coursevent (Fenrir)	4	★★★	4★	☆	Agilité+3 et Esquive+3 ; actions offensives maximum -1, Force -2
Salive de Guivre	4	★★★	4★	★★	Force +3 et Agilité +3 ; Intelligence -1, Psyché -1 et Satiété -2
Astoris Mélasseux	4	★★	★★★	★	Intelligence +2, Vos pieges gagnent ★ à leurs altérations ; Force -1
Amanite Nécrophage	4	★★	★★★	☆	Dés de la réserve active +2, Esquive et parade +2, action de mouvement maximum -1, Agilité -1
Machoulis Braisé	4	★★★	4★	☆	Perception +5 ; actions défensives maximum -1, Volonté -1, Force -1
Batouillé Mou	4	★★★	4★	☆	Charisme +5, Dés de la réserve active +3, Parade +1, Perception +1 ; Agilité -1
Rakmandou	4	★★★	4★	☆	Psyché +5 ; Précision -1, Agilité -1, Volonté -1, Perception -1
Mayonnaise d'Oeuf de Röc	4	★★★	★★★	☆	Esquive +2, Vitesse +5 et Vitesse aerienne +5 ; Chance -2 et Force -2
Ghargouli (Abyssal)	4	★★★	4★	★	Dégâts des attaques élémentaires +3 ; Dés de la réserve active -2, Volonté -1
Frankis	5	★★★	4★	☆	Dégâts de base des armes naturelles +6, Dégâts par réussite +1 ; Ne peut plus utiliser d'armes non naturelles, Intelligence -2, Charisme -2
Moellé Fricassé de Fenrir	5	★★★	4★	☆	Précision +2, Charisme -1, Chance -1
Sacpourri de Djeien	5	★★★	4★	☆	Intelligence +2, Lorsque vous infligez une blessure a l'aide d'un piege, ajoutez votre Intelligence aux dégâts infligés ; Force -2
Stovidon	5	★★★	4★	☆	Nombre de dés de réserve +4, Esquive et parade +4 ; action de mouvement maximum -2, Agilité -2

Binouserie

La brasserie est composée des trois étapes suivantes :

D'abord, choisir le ou les ferments ; la méthode de préparation ainsi que le temps de fermentation.

Comme pour les alliages de la forge, associer plusieurs ferments permet d'additionner leurs effets, à l'exception des effets répétés qui adoptent la valeur la plus élevée à la place à laquelle on soustrait tous les malus. Les difficultés de tous les ingrédients s'additionnent elles aussi.

L'association des ferments, préparation et méthode de fermentation vous donne une valeur de titrage, qu'il est important de noter pour la seconde étape.

Repères des tableaux			
	Maitrise niveau requis pour utiliser l'ingrédient		Coût rareté et difficulté d'obtention
	Toxicité points ajoutés à la jauge d'empoisonnement		Temps durée de préparation ou de fermentation
	Arrangement niveau limité par la spécialité Arrangement		Difficulté niveau ajouté à celui de la recette
			Titrage points à investir dans les effets

Ferment					Préparation	Fermentation
Blé	0	★★	☠	★★	Ⅹ	4Ⅹ
Houblon	0	★★	☠	★	ⅩⅩⅩ	ⅩⅩ
Miel	0	4★	☠	★★	Ⅹ	4Ⅹ
Raisin	0	★★★★	☠	★	ⅩⅩ	ⅩⅩⅩ
Orge	1	★★	☠	★	ⅩⅩ	ⅩⅩⅩ
Riz	1	5★	☠	★	Ⅹ	4Ⅹ
Patate	1	★★★★	☠☠	☆	ⅩⅩ	ⅩⅩⅩ

Une fois le ferment choisi, viendra l'étape de la préparation, puis de la fermentation à proprement parler.

Le temps de préparation de la boisson est égal à son Ⅹ en jours et le temps de fermentation est égal à son Ⅹ en semaines.

Méthode		Titrage possible	Temps	Toxicité
Préparation Rapide	★	☹☹	Ⅹ	
Préparation Méthodique	☆	☹	4Ⅹ	
Préparation Méticuleuse	★★	4☹	ⅩⅩⅩ	
Préparation Irresponsable	★	5☹	ⅩⅩ	☠
Fermentation Rapide	★	☹☹	Ⅹ	
Fermentation Lente	★	4☹	5Ⅹ	
Fermentation Incontrôlée	☆	5☹	ⅩⅩⅩ	☠☠

Ensuite, il convient d'investir ses ☹ dans l'un des effets principaux suivants, et le reste dans les effets supplémentaires :

Nom		Effet	Coût
Fulgurance	0	Regagnez un (deux) point de ⚡ à la fin du premier et second tour	☹☹☹
Second Souffle	0	Regagnez un point de ⚡ à la fin de chaque tour après le quatrième (troisième) tour	☹☹☹
Douce Harmonie	1	Jusqu'à deux (trois) fois lorsque vous dépensez trois points de ⚡ dans une technique, regagnez immédiatement un point de ⚡	☹☹☹
Ire Sanguinaire	1	Regagnez trois (quatre) point de ⚡ la première fois que vous auriez du mourir	☹☹☹
Flegme Ardent	2	Lorsque votre ⚡ est vide, regagnez immédiatement trois (quatre) points de ⚡	4☹
Rage Implacable	2	Lorsque votre ⚡ est vide, regagnez un point de ⚡ par tour pendant cinq (six) tours	5☹
Irradiante Volonté	3	Lorsque vous dépensez dix (six) points de ⚡ ou plus dans un tour regagnez-en la moitié jusqu'à ce que vous ayez regagné cinq points de ⚡	5☹
Présence Déclamante	5	Regagnez un (deux) points de jauge immédiatement. Votre seuil de Transcendance est augmenté de un tant que votre réserve de ⚡ est vide	5☹

Après avoir choisi l'effet principal de la boisson, il est possible de dépenser les ☹ restant dans le tableau suivant :

Nom	☞	Effet	Coût
Douce Chaleur	1	À chaque fois que vous regagnez un point de ☼, regagnez aussi 1 PV sur toutes les localisations	☹☹
Brûlante Ardeurs	1	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☼ offensive, gagnez un dégât sur votre prochaine attaque	☹☹
Fraicheur Transiente	2	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☼ défensive, vous gagnez une réussite sur celle ci	☹☹☹
Vibrante Saveur	2	Le premier tour ou vous n'effectuez aucune action offensive ou défensive du tour, regagnez un point de jauge	☹☹☹
Distillation	3	Achetez à nouveau un effet de boisson et obtenez son effet (augmenté)	☹☹☹
Influence	3	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☼, vous pouvez effectuer une action de mouvement dans la direction de votre choix	☹☹☹
Délicate Étreinte	4	La première fois que vous regagnez un point de ☼ autrement que par une boisson, gagnez en un supplémentaire	☹☹
Intense Félicité	5	À chaque fois que vous regagnez un point de ☼, regagnez aussi 5PV sur une localisation	4☹

Enfin, il ne reste plus qu'à y ajouter les dernières finitions dont leur difficulté, noté ⚡, doit rester inférieur à votre spécialité *Arrangement*.

Ferment	☞	⚡	☹	☹☹	☹☹☹	Effet
Teintue de Majorin	0	★	☆			Vous regagnez immédiatement 2PV sur chaque localisation
Rate de Birkol	0	★	★	☹		Vous gagnez l'alteration d'état Rage .
Testicules de Guivridé	1	★	★★	☹		Vous gagnez (+) dans une résistance physique de votre choix
Essence de Taru	1	★	★★	☹		Vos attaques faites avec des armes naturelles infligent 2 dégâts supplémentaires.
Aile de Dragon	1	★	★★	☹		Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Corne de Zizifir	2	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ☼. Une fois par combat vous pouvez obtenir 2 réussites défensives pour esquiver ou parer un projectile.
Sécrétide de Kraken	2	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ☹. Une fois par combat vous pouvez diminuer les réussites de toutes les attaques contre vous de 1 jusqu'à la fin du tour.
Os de Belist Pubescent	2	★★	4★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ☹. Vous pouvez faire que votre passif de survivabilité inflige 4d6 dégâts de ☹ autour de vous.
Coprolithes de Granak	2	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ⚡. Une fois par combat vous pouvez gagner Concussif (★★★) sur une attaque.
Coeur de Radaran	2	☆	★★★★	☹☹		Vous gagnez une action offensive maximum supplémentaire.
Quintessence de Yénuï	3	★★	★★★★	☹☹		Vous gagnez (+) dans une résistance élémentaire de votre choix
Ergots de Drakonnet	3	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ☼. Une fois par combat vous pouvez effectuer une attaque élémentaire infligeant +1 dégât par action de mouvement effectué durant le tour.
Glace de Jarkondoth	3	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ❄. Vous accumulez une armure naturelle de ❄ gagnant 1 point de protection chaque tour passé en combat ; perdez cette armure lorsque vous subissez des dégâts.
Sève de Zamndakin	3	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément 🌿. La première fois que vous subissez des dégâts vous regagnez jusqu'à 4 points de vie sur toutes vos localisations.
Coeurardent de Magradas	3	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ☹. Une fois par combat vous pouvez faire qu'une attaque gagne deux points d'anti-matériel.

10.1. Consommation

Les effets d'une boisson durent en général cinq à six heures avant de disparaître.

Au vu de la puissance des effets et de la toxicité des éléments, il est impossible de mixer plusieurs effets, et boire plusieurs alcools différents serait pure folie, n'entraînant aucun gain substantiel¹⁸. Ainsi, boire une boisson quand la précédente n'est pas finie accroît son jet de toxicité de +★★ et remplace les effets de l'ancienne boisson par les nouveaux.

¹⁸Sauf si l'on considère une gueule de bois astrale un gain substantiel.

Alchimie

L'alchimie telle que pratiquée par les chasseurs est bien moins une science qu'un art, comme en reflète l'abondance d'ingrédients et leurs effets ésotériques.

La première étape consiste à choisir dans le tableau des solvants ci-dessous l'ingrédient primaire de votre concoction.

Repères des tableaux					
	Maitrise niveau requis pour utiliser l'ingrédient		Coût rareté et difficulté d'obtention		Difficulté niveau ajouté à celui de la recette
	Toxicité points ajoutés à la jauge d'empoisonnement		Transmutation niveau limité par la spécialité Transmutation		
Solvants					Effet
Sève de Al'thraost	0	☆	—★	☆	Diminuez la difficulté de la recette
Sébum Borekkoï	1	☆	★	—★	Diminuez la toxicité de la recette
Plasma d'Yggdrishen	1	☆	★	☆	Vous pouvez prendre jusqu'à deux ingrédients alchimiques pour votre potion
Graisse de Baloth Joueur (Baloth)	2	★	4★	☆	Diminue de un point les effets [marqués] de la recette
Mucus de Mylexine (Djieien)	2	★★	☆	★★	Vous pouvez prendre jusqu'à trois Plantes pour votre potion, diminuez leur difficulté de (★) chacune
Graisse de Zizfir (Yénuï)	2	★★	★	☆	Vous pouvez prendre jusqu'à trois Essences pour votre potion, diminuez leur toxicité de (★★) chacune
Larmes d'Ulcen Clairvoyant (Célestial)	3	★★★★	—★★	☆	Diminuez la difficulté de la recette
Sang de Vathaknor (Yénuï)	3	★	★★	☆	Augmente les dégâts élémentaires de votre potion de 4
Lymphes de Dremaë Mante-laube (Célestial)	3	☆	4★	☆	Vous pouvez choisir un ingrédient d'un tiers supérieur au vôtre
Venin de Herkan Noir	3	★★	6★	7★	Augmente les dégâts des éléments de couleur Abyssale de votre potion de 4d6 (Djieien)
Sang d'Yggradren Vertueux (Abyssal)	3	★	5★	★	Diminue de moitié les effets [marqués] de la recette
Bile de Clémar irritable (Dragon)	4	★★	7★	★★★★	Augmente les dégâts des éléments de couleur Céleste de votre potion de 1d6 et son rayon d'action de +2d10 mètres
Lymphes d'Arjatayu (Röc)	4	★★	6★	★★	Donne deux points de brise-armure aux dégâts élémentaires de votre potion
Sang de Karvadon Aveugle (Béhémoth)	4	★	★★	★	Vous pouvez prendre jusqu'à trois ingrédients alchimiques pour votre potion
Huile de Pyraxen des profondeurs (Léviathen)	4	★★	7★	★★	Supprime les effets [marqués] de la recette
Sépia d'Hodrevyr Astucieux (Kraken)	5	8★	5★	★★★★	Les dégâts subis par les marques de Poisons sont augmentés de un (ne cumule pas) (★★★★)
Sang de Skavaranth Scorigue (Dragon)	5	★★	6★	4★	Augmente les dégâts de ⚡ de la potion 5d10

Ensuite, piochez parmi le tableau des réagents ci-dessous le composant de votre choix qui viendra parfaire votre création. Dans certains cas, un solvant vous permet de choisir plusieurs réagents ; si vous souhaitez le faire, additionnez les effets ainsi que les difficultés des deux éléments ainsi sélectionnés, à l'exception des effets répétés qui prennent chacun la valeur la plus élevée à la place, à laquelle est soustraite la somme de tous les malus.

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Coripore Rabique	Champignon	0	★	★★	4★	Contact	Inflige 1 marques de Poison (★★)
Delicates Romoreti	Plante	0	★	★★★★	★★	Immédiat	Inflige 1d6 dégâts de 
Vespera Stridente (Röc)	Essence	0	★★★★	★★★★	5★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts  dans une zone de 5 mètres
Mélèze (arbre)	Bigarré Ecorce	0	★	★★★★	★	2 tours	 +5
Birkol (Guivridé)	Essence	0	★	★★	☆	2 heures	Ignorez les tests de Volonté issus de dégâts ou altération subies, vous ne pouvez fuir le combat (★★★)

Réagents	Partie	☞	☞	☞	☞	Durée	Effet (Principal)
Chtatis Yadra (Fenrir)	Sang	0	★	6★	★	2 tours	Vitesse +5
Titua	Plante	0	★	6★	★★	2 tours	Gagnez une marque de Régénération
Krevis Baldan (Léviathan)	Rostre	0	5★	6★	★	Immédiat	Régénère 2 points de fatigue
Mogrine	Plante	0	★	4★	★	Contact	Soigne 2 points de vie sur toutes localisations
Varak (Tigre)	Essence	0	★	★★★	★	2 tours	Agilité +1
Baloth Joueur (Baloth)	Sang	0	★	4★	★	2 tours	Force +1
Varak (Tigre)	Sang	0	★	5★	★	2 tours	Perception +1
Bjadir Commun (Treant)	Sève	0	★	4★	★	2 heures	Psyché +1
Mialkars	Plante	1	★	★★	★	Contact	Inflige 1 marque de Corrosif (★★)
Belenis Joueur (Petit Dragon)	Griffe	1	★	★★	★	2 tours	Diminue la résistance au poison (--) (★★★)
Emerist	Plante	1	★	5★	★	2 tours	Esoufflement (★★), Paralysé (★★★)
Agryvel	Racine	1	★	★★★	★	2 tours	Euphorie (★★)
Muscifuge argentée	Plante	1	★	4★	4★	2 heures	Supprime votre odeur et vous rend indétectable par l'odorat ; Camouflage +3 contre les sens olfactifs
Chiroptère	Aile	1	★	★★★	★	2 tours	Force -2 (★★)
Skejjidr (Guivre)	Venin	1	★	★★★	★	2 tours	Hallucination (★★), Peur (★)
Chrysirde Pourpre (Djiejien)	Dard	1	★★	★	4★	Contact	Inflige 2 marques de Poison (★★★)
Harkti Traj (Abyssal)	Salive	1	★★	★★★	5★	Contact	Inflige 1 marques de Poison (5★)
Ers Exaltée	Plante	1	★★★	5★	★★★	2 tours	Paralysé (★★), Inflige 1d6 marques de Poison (★★★) (Contact)
Falgion Barbu	Champignon	1	★★	6★	4★	2 tours	Tétanie (★★), Volonté -4 (★★★)
Harkti Traj (Abyssal)	Sang	1	★	★★★	★★★	2 tours	Inflige 1 marques de Saignement (★★)
Clémar commun (Dragon)	Bile	1	★	4★	★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de 🔥
Araorist Griséchine (Fenrir)	Coeur	1	★	★★	★★★	Immédiat	Inflige 5 dégâts de 🔥 et 3 dégâts de ⚡
Arkkis Foudreciel (Béhémoth)	Sang	1	★★	5★	★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de ⚡
Ayunda des Brunes (Béhémoth)	Sang	1	★	8★	★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de 🌪
Abaol Pourpréchine (Béhémoth)	Coeur	1	★	4★	★★	2 tours	Résistance ⬆ (+)
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Sang	1	★	5★	★★★	2 heures	Résistance 🔥 (+)
Gelidra	Fleur	1	★	5★	★★	2 heures	Résistance 🌪 (+)
Biastr (Drakôn)	Sang	1	★	5★	★	2 heures	Résistance ⚡ (+)
Biastr (Drakôn)	Écaille	1	★	5★	★★	2 tours	Résistance 💧 (+)
Mjonn des Collines (Fenrir)	Coeur	1	★	6★	★★	2 tours	Résistance 🌀 (+)
Obrandum (Treant)	Sève	1	★	4★	★	2 tours	Résistance 🌿 (+)
Selicum Cramoisi	Champignon	1	★	5★	★	2 tours	Les jets de résistance aux poisons sont diminués de (★★)
Hokknor Facétieux (Béhémoth)	Corne	1	★	5★	★★	2 tours	🌀 +10
Gystori impétueuse (Rôc)	Sang	1	★	8★	★★	2 tours	Vos attaques aériennes infligent 3 dégâts supplémentaires
Znielle	Plante	1	★★	7★	☆	Immédiat	Fait perdre jusqu'à 2 marques de Poisons
Esjandir Nacré (Guivre)	Coeur	1	★	6★	★	2 heures	Fait gagner trois points de statité maximum temporaires
Esjandir Nacré (Guivre)	Sang	1	★	★	★	2 heures	Ignorez la perte du prochain point de fatigue
Baloth Joueur (Baloth)	Coeur	1	★	6★	4★	2 actions	Ignorez la prochaine perte de fatigue
Borekkoï (Béhémoth)	Sang	1	★	8★	★★★	2 tours	Gagnez deux marque de Régénération
Borekkoï	Graisse	1	★★★	7★	4★	2 tours	A la fin de chaque tour, régénèrez 2 points de fatigue

Réagents	Partie	☞	☞	⚡	☠	Durée	Effet (Principal)
Abaol Pourpréchine (Béhémoth)	Sang	1	★	6★	☆	Immédiat	Soigne 3 points de vie sur une localisation
Chtatis Yadra (Fenrir)	Croc	1	★★	7★	★	2 Actions	Agilité +6
Gystori impétueuse (Röc)	Essence	1	★	5★	★	2 tours	Chance +2
Shadrix (Röc)	Sang	1	★	6★	★	2 actions	Perception +3
Aamarosst (Dragon)	Essence	1	★★	7★	★	2 actions	Psyché +4
Ragragul (Baloth)	Essence	1	★	5★	★	2 tours	Volonté +2
Akkoy Ricanant (Fenrir)	Essence	1	★	★★★	★★	2 tours	Intelligence +2
Akkoy Joueur (Fenrir)	Essence	1	★	★★★	★	2 tours	Charisme +2
Ragragul (Baloth)	Coeur	2	★	★★★	★	2 tours	Actions défensives maximum +2
Mjonn des Collines (Fenrir)	Sang	2	★	4★	★★	2 tours	Actions de mouvement maximum +2
Golesse Velue (Arbre)	Ecorce	2	★	★★★	★★	2 tours	Actions offensives maximum +2
Valresk bleuté (Djiejien)	Chitine	2	★	★★	★★	2 tours	Sonné (★★)
Birkol (Guivridé)	Sang	2	★	5★	★	2 tours	Confusion (★★★), Rage (★★), Déilitation (★★)
Paratagorios (Tréant)	Sève	2	★★★	6★	★★	2 Actions	Force -10, Dégâts Physique -4 (★★★)
Acronyte Mange-main (Léviathan)	Perle	2	★	4★	★	2 tours	Fait perdre 3 points de fatigue par tour (★★)
Arkkis Trayan (Béhémoth)	Essence	2	★★	5★	★★	2 tours	Fait perdre 4 points de fatigue par tour (★★), actions offensives maximum +4
Tifrit Alcemist (Djiejien)	Venin	2	★	4★	★★★	2 tours	Pestegivre (★★★) ; [Les dégâts des attaques Élémentaires sont augmentés de 8]
Arkkis Trayan (Béhémoth)	Sang	2	★	4★	★★★	2 tours	Rage (★), Force -2
Angredyr Enraciné (Treant)	Sève	2	★★	5★	4★	1 tour	Vitesse -5 (★★★)
Heridon Cracheur (Baloth)	Salive	2	★★	4★	4★	Immédiat	Inflige 8 dégâts de 💧
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Essence	2	★	5★	★★★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de 🔥
Harkti Crachevent (Abyssal)	Sang	2	★★	5★	★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts ☠
Vesse-de-brume	Champignon	2	4★	5★	★★	2 tours	Crée une zone de fumée opaque de 8 mètres de diamètre. Les cibles situées dans la fumée gagnent Camouflage +4 ; les tests reposant sur la vue ou l'odorat y sont augmentés de (★★) et les seuils de tir sont augmentés de -4
Amadouvier braise	de Champignon	2	4★	9★	★★★	Immédiat	Inflige Carbonisation (★★)
Pensée des mûnts	Fleur	2	★★★	8★	★★★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie Altération mentale (★)
Saxifrage (Plante)	Rhizome	2	★★	7★	★★	2 tours	Résistance ↗ (+)
Darjenaire commune (Djiejien)	Chitine	2	★	8★	★★★	2 tours	Résistance ↘ (+)
Nivrem Nouveux (Tréant)	Chancre	2	★★	7★	★	2 actions	☹ +20
Cyroros Pélagique (Kraken)	Bec	2	★★★	9★	★	Immédiat	Fait perdre jusqu'à 4 marques de Poisons
Ajeydre Tenace (Guivre)	Sang	2	★	4★	★	2 heures	Fait gagner deux points de satiété temporairement
Shadrix (Röc)	Coeur	2	★	7★	★★	2 tours	Vitesse +10
Hydrequin Plongeur (Röc)	Essence	2	★★	9★	★★★	2 Actions	Vitesse +15
Akkoy Joueur (Fenrir)	Coeur	2	★★	7★	★★	2 heures	Gagnez deux points de fatigue temporaire

Réagents	Partie	☞	☞	⚡	☠	Durée	Effet (Principal)
Lumicorolle sante	Dan- Racine	2	★	6★	★★	Immédiat	Soigne 5 points de vie sur toutes localisations
Harkti (Abyssal)	Crachevent Essence	2	★	6★	★★	2 tours	Agilité +3
Selise (Djieien)	parasitique Essence	2	★	6★	☆	2 tours	Les dégâts Physiques que vous infligez sont augmentés de 2 ; [Gagnez 2 marques de Saignement (★★) (Immédiat)]
Doreline (Guivre)	Frénétique Cœur	3	★★	6★	★★★★	2 tours	Actions maximum +1 ; Intelligence -1 (★★) et [Force -1 (★★★)]
Balderique	Laitieuse Champignon	3	★	4★	★	Immédiat	Inflige 2 marques de Corrosif (★★)
Kioenkkol (Yénui)	Coeur	3	5★	8★	★★★★	2 Actions	Psyché -10, Dégâts Élémentaires -6 (★★★★)
Glésira (Djieien)	Féroce Croc	3	★	5★	★	2 tours	Dégâts Physiques -3 (★★★★)
Cyroros (Kraken)	Pélagique Sang	3	★★	9★	★★★★	2 tours	Pestesangr (4★) ; [Les dégâts des attaques Physiques sont augmentés de 6]
Herkan (Djieien)	Noir Venin	3	★★★★	★★★★	6★	Immédiat	Inflige 2d6 marques de Poison (5★)
Tyrannia (Dragon)	Remores Ecaille	3	★★	5★	★★★★	2 tours	Inflige 2 marques de Saignement (4★)
Argundur (Dragon)	Arboricole Essence	3	★★	7★	★★	Immédiat	Inflige 4d6 dégâts de 🌿
Aamarosst (Dragon)	Sang	3	★★★★	6★	4★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de ⚡ anti-matériel 1
Mesgalirra (Guivre)	Iséparable Sang	3	★★	7★	★★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de 🔥
Martelbranche (Tréant)	Écorce	2	4★	6★	★★★★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie 🐉 (★)
Cloche des vents	Fleur	3	★★★★	8★	★★★★	Contact	Inflige Cacophonie (★★★★)
Sauge ignifère	Feuille	3	★★★★	9★	4★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie 🐉 (★)
Frantevente	Maugre Tige	3	★★	7★	★★	2 attaques	Résistance aux altérations de catégorie 🐉 (★★)
Heridon (Baloth)	Cracheur Cœur	3	★	6★	★★★★	2 tours	Résistance 🐉 (+)
Herkan (Djieien)	Noir Essence	3	★★	5★	★★	2 actions	Résistance 🔥 (+++) ; [Torque -6]
Ramanko	Plante	3	4★	12★	★★	2 actions	Résistance ⚡ (+++) ; [Chance -3]
Hodrevyr (Kraken)	Astucieux Sang	3	5★	13★	★	2 actions	Résistance 💧 (+++) ; [Volonté -3]
Oonamazu (Lévia- than)	Rein	3	4★	10★	★★★★	2 tours	Résistance 💧 (+++) ; [Intelligence -3]
Gystori (Röc)	impétueuse Plume	3	4★	9★	★★	2 actions	Résistance 🐉 (+++) ; [Psyché -3]
Yggdrishen (Abyssal)	Coeur	3	5★	10★	★★	2 actions	Résistance 🌿 (+++) ; [Charisme -3]
Taruk (Béhémot)	Sang	3	★★★★	12★	★★	2 actions	Résistance 🗡 (+++) ; [Perception -3]
Braobarduk des Cimes (Baloth)	Coeur	3	4★	9★	★★	2 actions	Résistance 🐉 (+++) ; [Agilité -3]
Mylexine (Djieien)	Livide Salive	3	★	6★	★★	2 tours	Les jets de résistance aux poisons sont diminués de (★★) ; Inflige 2 marques de Poisons (5★), [Inflige Débil- tation (★★★)]
Ayunda des Brunes (Béhémot)	Essence	3	★★★★	9★	★	2 tours	Résistance Pestegivre (★★), Résistance 🐉 (+)
Léaraasic'h (Lévia- than)	Ecaille	3	★	6★	★★	2 actions	🌀 +15, Inflige Consomption (★★)
Lumicorolle sante	Dan- Plante	3	★★★★	8★	★	Immédiat	Fait perdre jusqu'à 3 marques de Saignement
Ajeydre (Guivre)	Tenace Essence	3	★	6★	★	2 heures	Fait perdre trois points de satiété temporairement
Mjonn des Brunes (Fenrir)	Essence	3	★★	6★	★★★★	2 tours	Esquive +2, Agilité +1
Hokknor (Béhémot)	Facétieux Essence	3	★★	5★	★★★★	2 tours	Parade +2, Force +1
Majorin	Plante	3	★★	5★	★★	2 heures	Gagne trois points de fatigue temporaires

Réagents	Partie	☞	☞	☞	☞	Durée	Effet (Principal)
Ryvelierre Murmurant (Tréant)	Essence	3	★★	7★	4★	2 tours	Gagnez 2d6 marques de Régénération , Rage (★), [Intelligence -2 (★★★)]
Yggdrishen (Abyssal)	Essence	3	★	7★	★★	2 tours	Chance +4
Taruk (Béhémoth)	Coeur	3	★	6★	★★	2 tours	Force +4, Furie (★★★) ; Inflige [3] marques de Poison (★★)
Yggradren Vertueux (Abyssal)	Essence	3	★	6★	★★	2 tours	Intelligence +4, Chance +3
Arangar (Béhémoth)	Sang	3	★★	7★	★★	2 tours	Volonté +4
Nocturna (Abyssal)	Essence	3	★★	6★	★★	2 tours	Intelligence +4
Vathaknor Familier (Yénuï)	Essence	3	★★	5★	★★	2 tours	Charisme +4
Mylexine Livide (Djieien)	Sang	3	★	6★	★	2 tours	Les dégâts Physiques que vous infligez sont augmentés de 3 ; [Gagnez 4 marques de Poison (★★) (Immédiat)]
Zizfir Reclus (Yénuï)	Essence	3	★★	8★	★★★★	2 tours	Force +4, Psyché +4, Résistance ☹ (+++) ; [Gagnez l'altération Pestegivre (4★) (Immédiat)]
Arangar (Béhémoth)	Essence	4	★★★★	6★	★★★★	2 tours	Actions maximum +2, actions offensives maximum +2 ; [Rage (4★)]
Arjatayu (Röc)	Essence	4	★★★★	7★	★★	2 actions	Fait perdre 3 points de fatigue par action (★★★)
Braobarduk (Baloth)	Essence	4	★★	4★	★★★★	2 tours	Rage (★), Pestegivre (★★★)
Drajir Holotonique (Dragon)	Griffe	4	★★	7★	5★	2 tours	Inflige 3 marques de Poison (5★) (Immédiat), Diminue la résistance au poison (---)
Yajjpnir (Fenrir)	Essence	4	★★★★	7★	4★	2 tours	Inflige 1d6 marques de Saignement (★★★)
Dahlia Meurtri	Plante	4	★★★★	7★	4★	2 actions	Vos attaques infligeant des marques de Saignement en infligent une supplémentaire
Pyrite de faille	Poudre	4	★★★★	9★	4★	Contact	Inflige Fracturation progressive (4★)
Armourgrth (Tréant)	Spore	4	5★	8★	★★★★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie ▲ (★★★) ; [Inflige 5 points de toxines]
Argundur Arboricole (Dragon)	Ecaille	4	★★	8★	5★	2 Actions	Résistance ♀ (+++), [Force -4]
Ssjakkradin Songe-toile (Djieien)	Sang	4	★★	9★	4★	2 tours	Résistance ☹ (+)
Avrendyr Mangéclat (Yénuï)	Essence	4	★★★★	9★	★★★★	2 tours	Résistance ☹ (+)
Karvadon Aveugle (Béhémoth)	Coeur	4	★	6★	4★	2 actions	Résistance ♡ (+++), Ignore les pertes de fatigues ; [Force -3]
Kioenkkol (Yénuï)	Essence	4	4★	12★	★★	2 actions	Résistance ⚡ (5+), Regagnez un point de vie sur toutes les localisations à chaque fois que vous subissez des dégâts de ⚡
Dremaë Mantelaube (Célestial)	Essence	4	4★	9★	★★★★	2 tours	Résistance ☹ (+)
Aamarosst (Dragon)	Écaille	4	★★★★	8★	★★	2 actions	Résistance ≡ (+++), Résistance ♡ (+), Résistance ▲ (+), [Vitesse -3]
Urgaeï Givrecornes (Baloth)	Essence	4	★★	6★	★★	2 actions	Psyché +2, Chance +3, Résistance ☹ (++)
Mesgalirra Iséparable (Guivre)	Coeur	4	4★	13★	4★	2 heures	Ignorez la toxicité temporairement
Braobarduk des Cimes (Baloth)	Sang	4	★★★★	9★	4★	2 heures	Gagnez 10 points de vie temporaire sur toutes les localisations
Heridon Cracheur (Baloth)	Essence	4	★★★★	9★	4★	2 heures	Gagnez six points de fatigue temporaires
Urgaeï Givrecornes (Baloth)	Coeur	4	★★	6★	★★★★	2 tours	Gagnez 4 marques de Régénération , Résistance Physique (---)
Ryvelierre Murmurant (Tréant)	Sève	4	4★	5★	★★	Immédiat	Régénère 3 points de fatigue et 5 points de vie sur une localisation
Obrandum Fleuri (Treant)	Sève	4	★★	8★	★★★★	Immédiat	Soigne 12 points de vie sur toutes localisations
Karvadon Aveugle (Béhémoth)	Essence	4	★★	8★	★★★★	2 actions	Agilité +8 ; Force -1, Perception -1, [Rage (★★)]
Pyraxen des profondeurs (Léviathan)	Essence	4	★★	8★	★★★★	2 Actions	Force +5

Réagents	Partie	☞	☞	☞	☞	Durée	Effet (Principal)
Nocturna (Abyssal)	Coeur	4	★★	7★	★★	2 tours	Les dégâts Élémentaires que vous infligez sont augmentés de 5 ; [Gagnez l'altération Pestesangr (★★★) (Immédiat)]
Trajas Nadiral (Célestial)	Sang	5	★★	5★	★★	Immédiat	Inflige 1 marques de Corrosif (4★)
Tarkan Coleris (Kranken)	Bec	5	★★	6★	★★	Immédiat	Inflige 4 marques de Corrosif (★★)
Yggdrishen Fangreviv (Abyssal)	Essence	5	★★	9★	★★★★	2 actions	Résistance ☞ (8+), Perception -4, Dégâts non liés à l'élément ☞ sont diminués de 7 (4★)
Avrendyr Mangéclat (Yénui)	Sang	5	4★	8★	★★★★	2 tours	Résistance ☞ (+)
Tarkan Coleris (Kranken)	Peau	5	★★★★	15★	★★★★	2 tours	Résistance Physique (+)
Arjatayu (Röc)	Coeur	5	★★	11★	★★★★	2 tours	Lorsque vous déclenchez votre passif de survivabilité vous gagnez aussi 5 dés de combat et 3 actions maximum supplémentaires
Braobarduk des Cimes (Baloth)	Essence	5	★★	7★	★★★★	2 tours	☞ +18, Résistance ☞ (+)
Baloth Briséchine (Baloth)	Sang	5	★★	15★	5★	2 tours	Gagnez six marques de Régénération , Résistance Physique (+++)
Avrendyr Mangéclat (Yénui)	Coeur	5	★★★★	★★★★	★★	Immédiat	Soigne 32 points de vie sur toutes localisations
Limurgh (Röc)	Essence	5	★★	6★	★★★★	2 tours	Psyché +3, Résistance ☞ (++)

Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à choisir une transmutation dans le tableau ci-dessous, déterminée par le niveau de transmutation, noté ☞, ne devant pas dépasser votre spécialité *Transmutation*.

Comme vous l'aurez remarqué, ces effets ont une durée, exprimée en tours ou en heures, ou bien encore « immédiat » ou « contact ». Un effet immédiat est, comme son nom l'indique, véritablement instantané ; il est donc impossible de l'appliquer à une arme, par exemple (ou bien c'est cette arme qui en subira les effets). À l'inverse, un effet au contact agira uniquement lors du contact du réagent avec un corps vivant ou sangressant ; il est donc tout à fait possible de s'en servir d'enduit pour une arme.

Transmutation	☞	☞	☞	Nombre	Effet
Redécantation savante	0	1	★	3	Réduit la toxicité de la potion de un
Dilution méthodique	1	1	★★	8	Augmente de 5 le nombre de potions produites
Enrichissement instable	1	1	★	3	Les potions produites appliquent leur effet dans une zone de 5 mètres
Renaturalisation majeure	2	3	★★★★	3	Augmente les effets de soins/régénérations/dégâts de moitié
Surrinfusion progressive	2	2	★	3	Augmente la difficulté à résister aux altérations d'états de ★
Déétherisation parfaite	3	2	★★	1	Double la durée de la potion, mais réduit le nombre de potions produites à 1
Extraction attentive	4	2	★★	3	Augmente les effets de résistance de (+)
Quintessentiation zélée	4	3	★★★★	3	Augmente les effets sur les caractéristiques secondaire (Torque, vitesse, etc.) de moitié

Pièges et Appâts

Les pièges correspondent au besoin primordial des chasseurs de s'accaparer une partie de la dynamique du combat, même si seulement pour un court instant. La préparation de ces derniers bien que difficile et parfois modérément efficace, reste primordiale dans l'arsenal du chasseur.

La préparation d'un piège nécessite une grande quantité de moyens et peut aisément prendre un temps très substantiel. De ce fait, les règles désignent régulièrement « l'équipe » plutôt que « le chasseur », mettant l'emphasis sur un travail collaboratif plutôt que solitaire.

12.1. Choix des effets

Créer un piège revient à définir l'effet qui est désiré de ce dernier, ainsi qu'en décrire la taille et l'apparence. De ces deux derniers le MJ définira une liste d'effets, de prérequis et de matériaux auquel l'équipe devra se soumettre pour placer le piège.

Repères des tableaux		
 Maitrise niveau requis pour préparer le piège	 Difficulté niveau d'artisanat minimal de l'équipe	 Temps demi-heures de travail pour l'équipe

Les mentions de préparation précisent à quel moment le temps de travail peut être investi :

- **Transportable** : le piège peut être entièrement construit à l'avance. Le temps indiqué correspond à cette préparation ; une fois transporté sur le terrain, le placer ou l'armer demande seulement quelques actions à quelques minutes selon sa taille et sa complexité.
- **Préparable** : partagez le temps indiqué en deux moitiés. La première peut être investie à l'avance dans la préparation, tandis que la seconde doit être consacrée au placement sur le terrain. En cas de valeur impaire, arrondissez le temps de placement au supérieur. Après toutes les réductions, le placement nécessite toujours au moins 2.
- **Sur place** : le piège dépend directement du terrain ; tout le temps indiqué doit être consacré à sa construction sur son lieu d'utilisation.

Ces mentions ne modifient aucune autre statistique du piège. Un piège préparé à l'avance ne devient pas automatiquement transportable : seule sa mention détermine ce qui peut être emporté achevé et ce qui doit encore être installé.

Type	Effet	Prérequis	⌘	⌘	Préparation
Barricades	0 +2 aux seuils des esquives faites vers les barricades	⌘ 15, Matériaux Travaillés	3	3⌘	Sur place
Grande fosse	0 Affliction (★★) ; dure 4 actions	⌘ 15	3	3⌘	Sur place
Remplacement Simple	0 Projette une cible avec une force de ⌘ 15	Matériaux travaillés	4	3⌘	Préparable
Entraves Simples	0 Réduit les mouvement de -5 ; dure 4 actions	⌘ 15	4	4⌘	Transportable
Appât improvisé	0 La cible cherche à s'approcher de l'appât pour l'ingérer (Volonté 4★), en combat ce jet est diminué de 2 degrés	Cuisine 2, Connaissances créature (★)	4	3⌘	Transportable
Dégâts Simples	0 Inflige jusqu'à 4d6 dégâts 1	⌘ 20, Matériaux bruts	5	4⌘	Préparable
Sprinkler alchimique	1 Active un consommable alchimique lorsque le piège est déclenché	Alchimie 1, Forge 1	6	4⌘	Transportable
Entraves Fortes	1 Réduit les mouvement de -5 ; dure un tour d'initiative	⌘ 20	5	6⌘	Transportable
Dégâts Moyens	1 Inflige jusqu'à 4d6+5 dégâts 2	⌘ 20, Matériaux Travaillés	5	6⌘	Préparable
Protection Massive	1 Donne +2 seuils et +2d défensifs	⌘ 20, Matériaux Travaillés	5	4⌘	Sur place
Affût camouflé	1 Crée une cache pouvant dissimuler jusqu'à deux chasseurs. Tant qu'ils restent dans la cache, ils gagnent +4 dans la compétence Camouflage. Une fois par combat, la cache peut les dissimuler même s'ils ont déjà été détectés	Camouflage 2, Matériaux travaillés	5	5⌘	Sur place
Épouventraillés	2 Si la cible échoue un test de volonté (★★★), elle est effrayée ou cherche à fuir jusqu'au début de son prochain tour	Connaissances créature (★), Alchimie 2	6	4⌘	Préparable
Remplacement Fort	2 Projette une cible avec une force de ⌘ 30	Matériaux travaillés	6	4⌘	Préparable

Type	▣	Effet	Prérequis	⚔	⚔	Préparation
Protection Légère	2	Donne +1 seuils et +1d défensifs	Matériaux Travaillés	5	5 ⚔	Sur place
Dégâts Mutilants	2	Inflige 3d6+10 dégâts ⚔ 0 (↘) et inflige 2 marques de Saignement (★★)	⚔ 20, Matériaux Métallurgiques	6	6 ⚔	Préparable
Filets etouffants	2	Affliction (★★★) jusqu'à 5 actions	⚔ 20, Matériaux Travaillés	5	6 ⚔	Préparable
Protection Mécanique	2	Donne +4d défensifs lors de la première utilisation	⚔ 20, Matériaux Métallurgiques	7	3 ⚔	Transportable
Dégâts Importants	2	Inflige jusqu'à 4d6+12 dégâts ⚔ 2	⚔ 30, Matériaux Alchimiques	6	5 ⚔	Préparable
Brise Charge	2	Annule une charge ou un piqué	⚔ 30, Connaissances créature (★★)	6	1 ⚔	Transportable
Dégâts Fracassants	3	Inflige jusqu'à 5d6 dégâts ⚔ 4	⚔ 20, Matériaux Alchimiques	7	4 ⚔	Préparable
Monstricide	3	Si la cible échoue un test de volonté (4★), elle cherche à s'éloigner de la zone du piège pendant 2 tours	Connaissances créature (★★), Alchimie 3	7	4 ⚔	Préparable
Daedalus	3	Réduit les mouvements de -10 ; dure un tour complet	⚔ 20	7	8 ⚔	Sur place
Monstrapulte	4	Projette une cible avec une force de ⚔ 60	⚔ 20, Matériaux travaillés	7	8 ⚔	Sur place
Chaines Implacables	4	Affliction (4★) ; dure un tour d'initiative	⚔ 30, Matériaux Travaillés	6	7 ⚔	Préparable
Aegis	4	Donne +3 seuils et +3d défensifs	⚔ 30, Matériaux Métallurgiques	7	7 ⚔	Sur place
Etouffemort	5	Affliction (4★) ; dure un tour complet	⚔ 40, Matériaux Métallurgiques	7	6 ⚔	Préparable
Surprise concussive	1	Un lourd objet s'abat sur la cible. Inflige Concussif (★ +★ par 10⚔ de l'objet, max 6★)	Spécialiste des Armes Lourdes Tier 1	4	3 ⚔	Préparable
Exsanguination brutale	1	Inflige 1d6+2 marques de Saignement (★★)	Einerjar Tier 1	4	4 ⚔	Préparable
Lance-filet	1	Immobilise (★★) jusqu'à la fin du tour, peut être activé sur une cible à 10m du piège	Franc Tireur Tier 1	4	5 ⚔	Transportable
Rampart inextinguible	1	Donne +5d défensifs et un bouclier improvisé jusqu'au début de votre prochain tour (⚔ 2, ⚔ 2)	Protecteur Tier 1	4	3 ⚔	Préparable
Envol fracturé	1	Projette une cible (⚔ 30) verticalement sur 20 mètres	Lancier Tier 1	4	5 ⚔	Préparable
Bouquet de lames	1	Projette jusqu'à trois lames sur une courte distance, infligeant six dégâts chacune (⚔ 1)	Maître lames Tier 1	4	4 ⚔	Préparable
Baiser du dragon	1	Inflige 6d6 dégâts ⚔ 4 sur une zone de 5 mètres	Artilleur Tier 1	4	6 ⚔	Préparable
Tanière improvisée	1	Offre un camouflage (★★) et permet de se replacer gratuitement sur une zone de 10 m	Mage Bestial Tier 1	4	6 ⚔	Sur place
Fracture élémentaire	1	Diminue la résistance élémentaire de la créature de (——) à un élément dont l'un des chasseurs a accès	Guerrier Mage Tier 1	4	7 ⚔	Préparable
Explosion élémentaire	1	Inflige jusqu'à 4d6+10 dégâts élémentaires d'un élément auquel un des chasseurs a accès sur une zone de 20 m	Sangremage Tier 1	4	7 ⚔	Préparable
Crimes passionels	3	Inflige 8d6 dégâts ⚔ 4 et 5 marques de Saignement (★★) sur une zone de 15 mètres et 2 dégâts △ ⚔ 2 à la cible	Artilleur et Einerjar Tier 3	7	6 ⚔	Préparable
Subtiles caresses	3	Inflige un impact Concussif (★★★) tous les chasseurs possédant ⚔ >30 à proximité peuvent ajouter ★ au jet	Spécialiste des Armes L. et Mage Bestial Tier 3	7	6 ⚔	Préparable
Vortex de lianes	3	Projette (⚔ 30) verticalement sur 20 mètres, déclenche jusqu'à 4 grappins pendant l'envol fournissant des appuis	Lancier et Franc-Tireur Tier 3	7	7 ⚔	Sur place
Floraison élémentaire	3	Projette jusqu'à 5 armes infligeant une attaque élémentaire (duquel l'un des chasseurs as accès) possédant 4 réussites à la cible	Guerrier Mage et Maître lames Tier 3	7	7 ⚔	Préparable
Citadelle éphémère	3	Crée une zone de 5 mètres offrant (+++) à un élément, +3 aux seuils de parade et +1d défensif jusqu'au début du prochain tour	Protecteur et Sangremage Tier 3	7	9 ⚔	Sur place
Canarbaliste Lourde	4	Arme a usage unique infligeant 5/+10 ⚔ 4, ⚔ 5 et 20 dégâts ⚔ 2 autour du Canon ; doit être activée par un chasseur	Artilleur et Spécialiste des Armes L. Tier 4	9	6 ⚔	Transportable
Pourpre Récolte	4	Inflige 2d6 marques de Saignement (★★★★) et une affliction (★★★) pendant 3 actions ; chaque action utilisée dans le piège inflige 1 marque supplémentaire	Einerjar et Mage Bestial Tier 4	8	8 ⚔	Préparable
Justice Triomphante	4	Deux armes élémentaires sont propulsées vers les cieux infligeant chacune 3 réussites. Si un chasseur en possède le mouvement, il peut se repositionner sur cette arme aux prix d'une action gratuite	Lancier et Guerrier Mage Tier 4	7	6 ⚔	Préparable
Sangrefort	4	Zone transformant la prochaine attaque des 3 prochains chasseurs en attaque élémentaire d'un élément de base choisi	Franc-Tireur et Sangremage Tier 4	9	8 ⚔	Sur place
Juggernaut	4	Propulse un bouclier lesté sur 20 mètres infligeant une attaque Concussif 4★ ; vous pouvez chevaucher le bouclier	Protecteur et Maître lames Tier 4	7	8 ⚔	Transportable

12.1.1. Affliction

Une affliction désigne n'importe quelle forme de **Capacité de Contrôle** neutralisant temporairement un adversaire, cette altération sera déterminée par le MJ selon la nature du piège et sa description.

Par exemple

Rentrent dans cette catégorie les divers fosses, mais aussi filets, tronc d'arbres s'abattant sur le visage de la créature ou tout autre dispositif visant à immobiliser ou neutraliser une créature.

12.1.2. Projections

Les projections peuvent cibler les créatures de torque inférieur à celui cité dans l'effet. La distance des projections est en général de l'ordre d'une dizaine de mètres

Si la cible est consentante cette dernière peut « aider » le piège plutôt que s'y opposer, dans ce cas, comparez le torque de la cible au double de celui du piège pour savoir s'il peut être projeté.

12.1.3. Protections

Les protections donnent un bonus défensif lorsque le chasseur s'y trouve à couvert par rapport à la créature. Tous ces couverts tendent à ne marcher que lorsque le chasseur se jette dedans, et y rester statique n'infligera en général qu'un malus à la créature pour ignorer la protection.

12.1.4. Niveau

La difficulté du piège (noté ♠ dans le tableau), doit être inférieure au niveau d'artisanat voir la section **Le niveau d'artisanat, page 171** d'au moins un des membre de l'équipe posant ce piège. Les pièges ne bénéficiant pas de la spécialité *excellence*, le niveau d'artisanat (pièges) d'un chasseur est égal à son intelligence naturelle plus sa compétence *piège*.

12.2. Prérequis

Les prérequis correspondent à des compétences ou objets que les chasseurs doivent posséder pour pouvoir participer à la pose de ce piège.

- Le prérequis de Torque (⊗) doit être atteint par l'équipe entière (c'est à dire la somme de tous les torques doit être égal à cette valeur).
- Le prérequis de maîtrise doit être atteint par au moins un des chasseurs (qui dirigera l'équipe).
- Un prérequis de connaissances doit être atteint par au moins un des chasseurs (si il s'agit d'une valeur) ou réussi par au moins un des chasseurs (pour un test).
- Un prérequis de matériau signifie que du matériel du type spécifié doit être préparé en quantité suffisante pour chaque exemplaire de ce piège
- Un prérequis de classe ou métier, signifie qu'un chasseur de cette classe ou métier doit être présent.

Les pièges réservés à une classe possèdent la particularité de ne pouvoir être posés qu'une fois par chasse pour chaque chasseur de cette classe.

12.2.1. Matériaux

Les matériaux sont des ressources qui doivent être préparées par les chasseurs. Là où certains pièges peuvent tout simplement être fait à l'aide de monticules de terre ou cailloux mis en équilibre, d'autres nécessitent des matériaux plus raffinés. Préparer ces matériaux nécessitera parfois un jet demandé par le MJ, ou peut être éludé en temps ou ressources dépensées.

12.2.1.1. Matériaux Travaillés

Désignent les matériaux ayant été préparés sur le terrain. Qu'il s'agisse d'arbres débités, cailloux tassés, lianes tressées entre elles, rondins préparés en pals, etc. Ces derniers peuvent être préparés à l'aide d'un jet de survie.

12.2.1.2. Matériaux Métallurgiques

Désignent tous matériaux issus de la métallurgie. Peut inclure des assemblages complexes de ressorts et rouages comme des plaques de métal. Préparés préférentiellement avec un équipement de forge et un jet de forge.

12.2.1.3. Matériaux Alchimiques

Désignent des matériaux issus de l'alchimie. Peut inclure explosifs comme potions ou poisons. Préparés préférentiellement à l'aide de compétences et équipement liés à l'alchimie.

12.3. Pose des pièges

Chaque **⌘** représente une demi-heure de travail pour l'équipe. Le temps indiqué dans le tableau est réparti entre préparation et placement selon la mention du piège : entièrement en préparation pour un piège **Transportable**, pour moitié dans chaque phase pour un piège **Préparable**, et entièrement en placement pour un piège **Sur place**.

La préparation peut être réalisée avant la chasse dès que les matériaux et prérequis nécessaires sont disponibles. Le placement est réalisé sur le lieu d'utilisation : tous les pièges dont les prérequis sont remplis sont installés et leurs matériaux sont dépensés. Additionnez les temps restant à consacrer à la phase concernée, ajoutez **⌘** pour chaque jet de matériaux échoué pendant cette phase, puis divisez le résultat par le nombre de chasseurs qui y participent.

Le placement d'un piège **Préparable** ne peut jamais être réduit sous **⌘**, même grâce au nombre de participants, à la spécialité *Terrassement* ou à un autre effet. Un piège **Transportable** échappe à ce minimum : une fois achevé, son installation prend seulement quelques actions pour un dispositif simple, ou quelques minutes pour un dispositif particulièrement lourd ou complexe, à la discrétion du MJ.

Partager un temps impair

Un piège **Préparable** affichant 5 **⌘** demande **⌘ ⌘** de préparation et **⌘ ⌘ ⌘** de placement. La partie préparatoire peut être terminée avant la chasse ; la partie de placement ne peut jamais descendre sous **⌘**.

À retenir

Dans le cas d'une pose de pièges dans une zone particulièrement dangereuse, le MJ peut demander à l'équipe d'effectuer sa pose de piège piège par piège si il estime que cette pose peut être interrompue à tout instant, cependant des chasseurs aguerris choisiront bien souvent une zone sans dangers pour préparer leurs pièges.

12.4. Intégrité

Tous les pièges possèdent une intégrité, en général dépendante de la taille de ce dernier, et des matériaux utilisés. L'intégrité moyenne d'un piège est de 4 points pour les pièges les plus sensibles et pouvant aller jusqu'à 10 points pour les barricades et autres protections leur protection est en revanche souvent de 0 ou 1 points ceux-ci n'étant pas conçus pour résister aux attaques. Les pièges les plus simples et rudimentaires ne possèdent pas d'intégrité (une fosse ou une tranchée ne peuvent pas vraiment être détruits), mais ont tendance à grandement perdre en efficacité dès que l'effet de surprise est passé.

12.5. Camouflage

A l'exception de certaines créatures particulièrement vigilantes ou ayant déjà affronté des chasseurs, une créature s'attend rarement à être embusquée ou piégée, de ce fait les premiers pièges posés par l'équipe réussiront toujours quelque soit la cible.

Une estimation simple évitant des jets ou calculs compliqués et de considérer que les trois premiers pièges de l'équipe plus un par point de camouflage de l'équipe fonctionneront toujours sur la créature, moins un par niveau de vigilance de la créature.

À retenir

Le MJ peut aussi décider de ne pas faire fonctionner des pièges identiques ou de donner un jet à la créature pour deviner un piège qu'elle a déjà subit. Il est cependant conseillé de laisser un piège par chasseur possédant une spécialité de camouflage affecter la créature quelque soit la vigilance ou le niveau de transcendance de la créature.

12.6. Spécialités

La spécialité *Terrassement* est soustraite une fois par jour au temps total de pose (ce temps ne peut devenir négatif ou nul). La spécialité *Maîtrise* est un prérequis à la pose de pièges, elle est parfois utilisée pour certains jets. La spécialité *Occultation* peut uniquement être utilisée pour camoufler les pièges, elle viens s'ajouter au nombre maximum de pièges pouvant raisonnablement affecter la créature (cf Camouflage).

12.7. Se libérer d'un piège

Une fois les effets immédiats du piège résolu – c'est-à-dire après l'application des éventuels changements de statut (résistés ou subis) – la créature cherchera souvent à se défaire de ce dernier. En effet, certains pièges continuent à infliger leurs malus durant un temps prolongé. Pour s'en libérer, le personnage engagé dans le piège doit réussir une série de jets de 🎲 jusqu'à réussir. Chaque jet peut coûter des points de fatigue (même en cas de réussite), selon la volonté du MJ. Ces jets de résistance commencent au degré de difficulté du piège¹⁹ et diminuent avec chaque tentative, mais peuvent commencer bien plus haut suivant le type de piège.

12.8. Détection et désamorçage

A l'exception de certaines créatures particulièrement vigilantes ou ayant déjà affronté des chasseurs, une créature ne s'attend jamais à être embusquée ou piégée, permettant aux premiers pièges de se déclencher sans opposition.

Un fois placé et camouflé la détection impliquera un jet de vigilance ou survie de la créature dont la difficulté sera la suivante:

- La difficulté initiale du jet sera ★★★ ;
- ★ à ★★ Si le piège est identique à un piège que la créature a déjà subit ;
- ★★ à +★★ Selon l'intellect, la rage et le niveau d'attention de la créature.

¹⁹Si cette difficulté n'est pas précisée, elle sera généralement au alentours de (★★), à la volonté du MJ

12.9. Désamorçage

Une personne ou créature souhaitant désamorcer un piège doit effectuer un jet de Piège plus *Maîtrise* dont la difficulté de base dépend du niveau de maîtrise du ou des personnes impliquées dans la pose de ce piège, et diminué selon le temps et les participants investis dans le désamorçage. Effectuer un désamorçage en règles rendra à l'équipe la totalité des matériaux non utilisés du piège.

Une autre méthode de désamorçage plus brutale consiste à tenter de l'activer ou le détruire à l'aide d'éléments de décor ou autres projectiles. La réussite de cette entreprise dépendra de la taille dudit élément de décor et sera en général déterminé par un jet de torque.

Tout piège utilisé ou détruit ne rendra qu'une partie des matériaux utilisés aux chasseurs.

Achat des ressources, rareté et disponibilité

Les ressources étant rarement directement récoltables (avec tout le respect qui se doit à celui qui doit aller récolter des Baloth), il est souvent plus simple de les acheter quand elles sont disponibles plutôt que de partir par monts et par vaux courir après ces dernières.

À retenir

La liberté laissée dans les négociations ainsi que dans tout le système monétaire est conçue pour pouvoir permettre à la fois une gestion précise et méticuleuse des ressources ; ou bien une estimation rapide et grossière des équipements et ressources — disponibles aux chasseurs.

13.1. Obtention des ingrédients

S'ils ne sont pas directement récoltés lors d'une chasse, l'achat des ingrédients sera fait par le système monétaire mis en place pour la campagne.

Les ingrédients seront alors obtenus en une quantité dépendant du type d'artisanat effectué :

- Forge : Les ingrédients sont en général suffisants pour forger une seule arme ou armure.
- Alchimie : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer une série de 6 potions.
- Cuisine : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer deux à trois repas.
- Binouze : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer une trentaine de boissons.

13.2. Argent et achats

Il existe plusieurs manières de gérer l'argent, toutes ayant avantage et inconvénients.

À retenir

Il vous appartient complètement d'utiliser une des trois méthodes suggérées ci-dessous, ou bien de trouver votre propre compromis. De même, si la plupart des régions utilisent une monnaie relativement reconnue de pièces de cuivre, d'argent, d'or, de platine et de mitral équivalant chacune 10 fois la précédente ; il n'est pas rare que certains villages ou peuplades y préfèrent un système de troc ou de services rendus. Là encore, à vous de choisir.

La méthode la plus pragmatique consiste à attribuer une valeur à chaque ingrédient, en fonction de leur rareté, en général le prix est de 2 pièces d'argent par ★ par personne à Tréorst, mais peut complètement exploser pour les niveaux les plus élevés. Cette méthode offre un avantage concret, qui est d'offrir aux joueurs une connaissance exacte de leurs finances. En revanche, passé cet avantage, cette méthode oblige à donner un prix à chaque objet et à subir les tentatives incessantes de marchandage des joueurs.

Une autre méthode consiste à établir un état des finances des joueurs, « Pété de thunes », « Riche », « Bien portant », « Aisé », « Correct », « A la dèche », « Endetté », « Pourchassé ». Et établir selon chaque achat à quel point les finances continuent à se porter, insistant sur ce qui est possible d'acheter ou non, ou si les réserves personnelles devront être mises à disposition. Cette méthode accélère grandement les transactions, mais est sujette aux incessantes suppliques des joueurs qui souhaitent toujours plus pour leur argent.

Une dernière méthode consiste à utiliser une jauge arbitraire et des tests à chaque transaction, les chasseurs possèdent donc des points de richesse qu'ils peuvent utiliser comme une monnaie. À chaque achat, ils effectueront un test de négociation (Charisme plus Négociation) avec un degré de difficulté dépendant de la rareté de l'objet désiré. S'ils réussissent, ils conservent jusqu'à la moitié des points de richesse nécessaires à la transaction et s'ils échouent, dépensent un point de richesse par niveau de rareté. Cette méthode évite d'utiliser une monnaie intermédiaire, mais complexifie les transactions tout en ajoutant un degré d'abstraction pouvant perturber les joueurs.

13.3. Rareté et disponibilité

Certains matériaux étant indiqués d'une rareté élevée, il est commun qu'ils soient en rupture de stock ou très limités en quantité. Pour représenter ce fait, il peut être intéressant, à chaque départ d'expédition, de faire quelques promotions exceptionnelles sur certains matériaux (impliquant un arrivage frais et en quantité de ces derniers) et en interdisant l'achat de certains autres. Bien utilisée, cette méthode montre de manière indirecte les effets des chasses des autres équipes, et leurs impacts sur l'économie.

La rareté, en plus de signaler la difficulté à obtenir un matériau (et en conséquence son prix) indique aussi à quel point les fournisseurs seront réticents à se départir du matériau. À l'omission de quelques marchands peu scrupuleux, n'importe quel mineur aura peine à vendre un minerai de Mythril à un tout jeune chasseur n'ayant jamais fait ses preuves. Il est de ce fait conseillé de limiter en rareté les possibilités d'achats selon le rang du chasseur ou son rang au sein de la guilde.

À retenir

Un bon exemple serait de limiter la rareté à deux fois son rang de marque (ou son rang dans la guilde, si vous décidez d'en attribuer un aux chasseurs), en autorisant quelques exceptions moyennant finances.

13.4. Niveau de danger et envoi d'équipes

Passé un certain rang (de chasseur ou de guilde, selon les préférences du MJ), il est possible d'envoyer d'autres équipes en expédition pour obtenir des matériaux, vous permettant ainsi de préparer certaines grandes chasses sans tout avoir à faire vous-même.

À quel point les chasseurs peuvent commanditer d'autres équipes et à quel niveau de rareté est entièrement à la discrétion du MJ, et dépend de l'importance de votre chasse, de votre ancienneté, de votre relation au directeur de la guilde locale, etc.

À retenir

Là encore, un bon exemple reste de limiter le niveau des matériaux à faire obtenir à votre rang de marque (ou de guilde).

13.5. Négociations

Il est possible de négocier les prix des matériaux et services au moyen de jet de dés. La caractéristique consacrée est en général le Charisme, bien que d'autres caractéristiques soient, bien entendu, disponibles (Intelligence ou Force, principalement, bien que ces dernières soient très adverses quant à leur utilisation).

Il est préférable d'effectuer un unique jet (ou un jet commun symbolisant la participation de tous lors des différentes négociations) et de donner une unique réduction de prix à l'ensemble des achats.

Quelle que soit la méthode utilisée, il est préférable de limiter l'utilisation abusive des négociations, ralentissant grandement le temps d'artisanat, et rajoutant potentiellement plusieurs phases d'artisanat successives.

À retenir

Une très bonne méthode limitant les risques de ralentissements de la narration consiste à effectuer tous les jets de négociations avant l'ensemble des achats et d'appliquer une réduction de coûts à chacun des achats.

Exemple d'échelle de réductions de prix suite à des négociations :

Tous les chasseurs peuvent effectuer un jet de négociation de difficulté (★), la difficulté pourra être augmentée si le nombre des achats est élevé, jusqu'à un maximum de (★★★).

Selon le nombre de réussites, les effets suivants peuvent être appliqués :

- **Plus de 20 degrés d'échec au total** : Le prix de l'ensemble des achats est fortement augmenté. À la volonté du MJ, vous pouvez être bannis de plusieurs échoppes et ateliers.
- **Entre 20 degrés et 10 degrés d'échec** : Le prix de l'ensemble des achats a légèrement augmenté. À la volonté du MJ, vous pouvez être chassés de plusieurs échoppes ou ateliers.
- **Entre 10 degrés et 0 degré d'échec** : Le prix de l'ensemble des achats sera augmenté de ★ pour les 10★ dépensées en achats (ou équivalent si un autre système est utilisé).
- **Jusqu'à 5 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★ tous les 10★ dépensées en achats (soit 10% de réduction).
- **Entre 5 et 10 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★★ tous les 10★ dépensées en achats (soit 20% de réduction).
- **Entre 10 et 15 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★★★ tous les 10★ dépensés (soit 30% de réduction).
- **Entre 15 et 20 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★★★★ tous les 10★ dépensés (soit 40% de réduction).
- **Plus de 20 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★ tous les ★★ dépensés (soit 50% de réduction).

Lorsque les chasseurs obtiennent plus de 10 degrés de réussite, ceux-ci peuvent décider et/ou être forcés de rendre des services, revendre une partie des produits finis, vendre une partie de leurs matériaux rares, s'engager à revendre des matériaux rares après une chasse. Faire cela pourra permettre de plus amples réductions, ou tout simplement être une condition audites réductions.

Cependant, bien d'autres échelles peuvent être utilisées, dont celle du pifomètre, offrant des réductions à la louche selon le niveau de réussite et la tête du client.

Consommables

14.1. Gadgets

Les gadgets regroupent l'outillage courant qu'une équipe de chasseurs peut emporter ou préparer avant une expédition. Leur prix est exprimé selon l'échelle habituelle de rareté.

Nom	Effet	Prix
Feu en poudre	Brûle avec intensité. Sa durée peut être modulée entre 2 tours et 2 heures. Il inflige environ 10 points de dégâts de feu sur sa durée (🔥 3). Principalement utilisé pour démarrer un feu en milieu humide et forger en pleine nature, il peut aussi servir de dispositif incendiaire.	★
Grappin	Grappin au bout d'une corde ou d'une chaîne d'une dizaine de mètres.	☆
Kit de crochets	Cruel dispositif pouvant servir à accrocher des morceaux de viande, une créature fraîchement dépecée, une créature encore vivante ou un chasseur particulièrement ivre.	★
Couteau de chasse	Grand couteau de boucher conçu pour sa dureté et sa durabilité — chercher la définition d'« épée bâtarde » dans le dictionnaire humain.	★
Aiguiseur	Restaure le tranchant des armes émoussées ; fait également très chic en soirée.	☆
Kit de réparation d'armure	Nombreux morceaux de métal, de cuir et d'écailles. Permet à un forgeron de réparer jusqu'à 20 points d'intégrité. N'inclut pas de feu en poudre.	★
Kit de camping	Tout le nécessaire pour passer quelques soirées dans la nature. Son contenu varie selon les régions : le kit du Grand Nord n'est pas le même que celui du désert.	★★
Kit de dépeçage	Tout le nécessaire pour dépecer et préparer une créature. N'inclut pas d'aiguiseur.	★
Kit de création de potions	Verrerie et divers conteneurs, en quantité suffisante pour préparer une vingtaine de potions.	★★
Barbelés	Grande longueur de barbelés, cruelle et efficace. Inflige Saignement (★) (2 PV par tour pendant 3 tours).	★★★
Kit de pose de pièges	Cordes, filins et déclencheurs. N'inclut pas d'explosifs ou de dispositifs avancés, seulement le nécessaire à la pose et à l'activation de pièges.	★★
Cordages	De quoi descendre une centaine de mètres en rappel, ou égayer ses soirées.	★

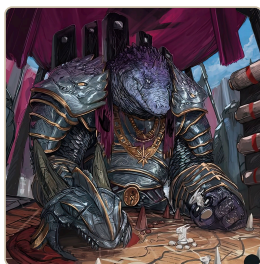
Les Diverses Races de Dräan

Après des millénaires à être infectés par le sang des calamités, certaines races sont nées de ces influences impures, appelés sang-mêlés ou, plus affectueusement, enfants de Dräan. À jamais changés jusqu'au plus profond de leur être, ces races possèdent dès la naissance de puissants traits : des calamités. Si ces races sont à présent acceptées dans la plupart des nations, reste malgré tout ancré dans l'esprit de certains un dégoût pour ceux qu'ils nomment péjorativement sang-impurs. Ces races, jadis minoritaires, existent maintenant en grand nombre dans plusieurs régions du monde.

Bien que totalement différents par leur origine, la différence entre un enfant de Dräan et un chasseur dont la marque aurait totalement transfiguré son apparence est impossible à décrire, si ce n'est par la claire différence de force entre les deux (un marqué ayant eu son apparence transfigurée est en général à un stade extrêmement avancé d'évolution).

Ces races, bien que d'apparences extrêmement différentes à celle d'humains, ne sont pas issues d'espèces différentes, et non seulement des unions inter-raciales peuvent exister, mais il arrive parfois que la mutation ne s'exprime pas sur leur descendance, et un humain peut résulter de l'union de deux enfants de Dräan.

15.1. Viashno



Puissants enfants du Dragon, les Viashno partagent un tempérament prompt à la colère avec ce dernier. Couverts d'écailles et dotés d'une apparence plus que reconnaissable, leur seule communauté existe au sein des clans guerriers Anankar ou ils jouissent d'un statut quasi-divin.

15.2. Avemains



Marqué par le sang du Rök et dotés de puissantes capacités élémentaires, les Avemains possèdent deux grandes colonies, l'une dans les monts Tréorst, l'autre au cœur de la Noocracie Fangdräel.

Contrairement aux rumeurs, le vol n'est pas un trait héréditaire chez les Avemains. Due à leur apparence moins impressionnante que certains autres enfants de Dräan, ils sont plus facilement acceptés au sein de la société.

15.3. Léonins



Naissances sporadiques en petits groupes, les fils du Fenrir vivent principalement dans les Baronniees et les clans guerriers, mais ont des membres un peu partout dans les terres de Dräan.

D'un naturel calme et posé, ils cohabitent sans difficultés avec les humains, bien que leur apparence puisse parfois être problématique pour les plus réfractaires et réactionnaires d'entre eux.

Règles

16.1. Règles de base

Les jets de dés dans le système de RAVENOUS sont divisés en deux, les jets de combat et les jets de compétence. Les jets de combat sont exclusivement tirés au d10 et comparés à un seuil variable. Les jets de compétence, quand à eux, sont tirés avec un dé au nombre de faces variable selon la difficulté de l'action entreprise, et comparés ensuite à un seuil déterminé par les compétences et caractéristiques du personnage.

Le dé de base est le d10 (noté ☆), si le test concerne une action plus simple, le dé devient progressivement d8 (−★), d6 (−★★), d4 (−★★★) puis réussite automatique d1 (−★★★★). Si le test devient plus complexe, le dé devient d12, d20, d30, d100, d1000 etc. Associer une difficulté ★ à un dé revient à ajouter (ou retirer) un cran au d10 pour chaque ★.

Par convention, un bonus sera noté avec un − préfaçant le symbole ★ pour signaler une diminution du seuil, et + lorsque un malus est appliqué.

16.1.1. Jet de compétences et de caractéristiques

16.1.1.1. Jet de compétence

Le MJ peut choisir d'imposer un jet de compétence à un joueur lorsque son personnage décide d'entreprendre une action difficile, qu'il a des chances non négligeables d'échouer. C'est à lui de décider du degré de difficulté du test, comme détaillé dans l'introduction. Ensuite, le joueur n'a plus qu'à calculer son seuil de réussite : c'est-à-dire, la valeur en-dessous de laquelle son jet sera considéré réussi. Pour cela, il lui faut associer la compétence demandée par le MJ à la caractéristique qui y correspond, et additionner les deux. Il y soustraira ensuite son dé pour en déduire ses degrés d'échec ou de réussite.

Par exemple

Par exemple, le MJ demande à une joueuse ayant décidé de traquer un enfant de Fenrir un jet de Traque +★★. Celle-ci ajoute sa compétence traque (3) à sa perception (5) pour un total de 8. Elle doit donc, avec 1d20, faire moins de 8 pour réussir ce test. Un résultat de − mettons − 3, lui donnerait 5 degrés de réussite ; un résultat de 15 lui donnerait 7 degrés d'échec.

À noter qu'une compétence n'est pas nécessairement associée à une seule caractéristique. Il est souvent possible d'en associer plusieurs à une même compétence, changeant drastiquement la narration de l'action entreprise. Un test de négociation sous force, par exemple, n'a pas du tout les mêmes implications que sous charisme quant aux relations à long terme avec l'interlocuteur.

Seul le MJ est habilité à trancher quand à l'association d'une compétence avec une caractéristique et libre à lui d'en refuser (par exemple, un test de connaissance sous chance ou un test de traque sous force pourraient être refusés si le MJ ne voit pas d'association entre les deux qui pourraient fonctionner dans le contexte).

16.1.1.2. Jet de caractéristique

Lorsqu'aucune compétence ne correspond vraiment à l'action que le joueur décide d'entreprendre, le MJ peut décider de demander un jet de caractéristique à la place. Dans ce cas, le seuil de réussite correspond à la valeur de la caractéristique testée − doublée.

Par exemple

Par exemple, si une joueuse décide d'essayer d'appréhender les manifestations **Élémentaire** qu'une créature dégage pour en déduire sa position, le MJ pourrait décider de lui imposer un jet de caractéristique sous psy. Mettons un jet +★ pour un psy à 5 reviendrait à devoir faire moins de 10 sur 1d12. Une autre possibilité aurait été de faire un jet de compétence : traque sous psy. Les deux sont acceptables et affaires de subtilités de narration.

16.1.1.3. Jets uniques et jets opposés

Lorsqu'une action se heurte directement aux aptitudes d'un adversaire, chaque camp effectue normalement son propre test puis comparez ensuite leurs degrés de réussite pour déterminer le succès ou l'échec de l'action.

Le MJ peut simplifier cette opposition en demandant un seul jet. Il intègre alors les aptitudes de l'autre camp à la difficulté du test : les sens de plusieurs créatures peuvent, par exemple, augmenter la difficulté d'un unique test de Camouflage. La réussite ou l'échec de ce jet détermine à lui seul l'issue de toute l'opposition. Cette méthode accélère la narration, limite le nombre de jets et peut fluidifier un combat comportant de nombreux participants.

Cette simplification est toutefois moins précise. Elle réduit les aptitudes, ressources et circonstances propres au camp qui ne lance pas les dés à un simple ajustement de difficulté. Elle est également vulnérable aux réussites automatiques : si le joueur obtient ou possède une réussite automatique, l'adversaire privé de jet n'a normalement aucune occasion de la surpasser. Utilisez donc plutôt des jets opposés dès et que chaque camp possède des capacités qui doivent être représentées ou lorsque le jet est important pour chaque camp.

À retenir

Le jet unique est un outil de rythme mais ne devrait jamais devenir la règle générale des oppositions. Le MJ peut ainsi passer librement d'une méthode à l'autre selon l'importance de la scène. Une capacité spéciale qui accorde explicitement une détection, une résistance ou une autre réussite peut néanmoins s'appliquer selon son texte, même après la résolution d'un jet simplifié.

16.1.1.4. Absence de compétence

Si un jet de compétence est demandé, mais que le joueur ne possède pas cette compétence, le jet de compétence sera effectué normalement ; c'est-à-dire que le joueur ajoutera zéro à la caractéristique qu'il choisit pour le test, puisque c'est la valeur de sa compétence. Cependant, si la compétence en question est complexe et que le MJ estime qu'elle ne pourrait pas facilement être improvisée, il peut choisir d'ajouter +★ à la difficulté du jet avant de l'autoriser.

Par exemple

Par exemple, le MJ demande à un joueur un test de résistance au feu +★★★. Compétence qu'il n'a pas. Comme la compétence n'est pas exactement commune, il choisit d'augmenter encore cette difficulté d'un cran (+★★★★) ; laissant au pauvre joueur la tâche difficile de faire moins de — mettons — 5 (sa valeur de force avec laquelle il choisit de tenter de résister aux effets des flammes) avec 1d100. Moralité : ne pas tenter de caresser le Rök flamboyant.

16.1.2. Spécialités

Certaines compétences, notées comme des sous-éléments d'une compétence ; sont considérées des spécialités de cette compétence. Ces spécialités représentent un grand temps d'apprentissage dans un domaine spécifique de cette compétence.

Lorsqu'un jet de compétence doit être effectué et qu'un personnage s'avère posséder une spécialité qui correspond exactement à la tâche attendue, il peut diminuer ce jet d'un degré (+★) avant de l'effectuer. De plus, il ajoute cette spécialité à son total de seuil de réussite.

Par exemple

Par exemple, un joueur se trouvant dans une forêt souhaitant y trouver une source d'eau potable pourrait être sollicité à faire un jet de Survie, mettons +★. Étant donné qu'il se trouve en forêt et qu'il a la spécialité forêt à 2 en plus de survie à 3 et perception 4 ; ce joueur peut faire son jet au dé 10 (soit : ☆) avec pour seuil de réussite $4 + 3 + 2 = 9$.

À l'inverse, si le MJ demande un jet spécifiquement dans une spécialité, le joueur n'enlève pas de degré au jet pour avoir cette spécialité, mais en retire un (-★) s'il ne la possède pas. Pour le reste, le jet se déroule normalement, caractéristique + compétence + zéro (la valeur de la spécialité).

16.1.3. Critiques

Lorsqu'un dé obtient le résultat minimal possible (1), le jet est considéré comme une réussite critique. Comme son nom l'indique, une réussite critique est toujours une réussite, mais elle devrait de surcroît être accompagnée d'une narration exceptionnelle et galvanisante ; ou bien d'effets supplémentaires par rapport à une réussite ayant obtenu un nombre équivalent de degrés de réussite. Selon les circonstances, ce jet peut bénéficier de degrés de réussites supplémentaires allant jusqu'au niveau de la compétence en question.

Lorsqu'un dé obtient le résultat maximal possible (20 sur 1d20, 4 sur 1d4, etc.), le jet est considéré comme un échec critique. Un échec critique est toujours considéré comme un échec ; c'est pourquoi il est recommandé de ne pas faire tirer de dés aux joueurs effectuant des actions triviales et de considérer l'action comme étant une réussite automatique à la place, puisqu'un jet au dé 4 implique 1 chance sur 4 d'échouer, ce qui est énorme pour un personnage expert dans un domaine. De la même façon que les réussites critiques, un échec critique encourt plus de conséquences qu'un échec conventionnel, et peut obtenir jusqu'à 10 degrés d'échec supplémentaires selon les circonstances.

16.1.4. Degré de difficulté, importance de la narration

Déterminer le degré de difficulté est un des plus grand conundrum du MJ. Savoir effectuer des estimations rapides est la clef d'une narration fluide et plaisante. Hélas, il n'existe aucune technique miracle pour facilement déterminer le degré de difficulté d'une action. À toute fin utile cependant, voici une liste d'adjectifs qui peuvent correspondre aux divers dés :

- d4 trivial ;
- d6 simple ;
- d8 ordinaire ;
- d10 modéré ;
- d12 complexe ;
- d20 avancé ;
- d100 cauchemardesque ;
- d1000 impossible.

16.2. Compétences, équipements, réalisme, rapidité

16.2.1. Équitation et dressage

16.2.1.1. Dressage

Dresser une créature signifie lui apprendre des tours, l'élever à répondre à des ordres et à bien se comporter en combat. Le dressage est une discipline qui — bien que présente dans RAVENOUS — n'est que peu développée dans les règles, cette dernière étant bien plus souvent utilisée par des humains que des enfants des Calamités.

Le dressage comporte de nombreux défauts, les créatures étant facilement en proie aux affres de la terreur, et pouvant facilement mal comprendre les ordres ou tout simplement mourir à un moment inopportun.

16.2.1.2. Combat monté

Le combat monté quant à lui essaye de mitiger ces défauts en limitant la quantité de libre arbitre des créatures pour en faire des alliés plus fiables, bien que moins versatiles.

Voici les quelques règles qui le régissent :

La créature est considérée comme une entité à part de son cavalier, elle a ses propres actions, points de vie et points de fatigue ; elle effectue ses propres esquives et ses propres attaques. Cependant, elle partage la même initiative que son cavalier, et joue donc ses actions à ce moment-là.

À retenir

Chaque **action offensive** de la créature étant gérée à part, il convient au maître de jeu de considérer les tenants et aboutissants de donner une **action offensive** à une monture²⁰. Donner une valeur de dégâts/brise armure fixe peut être une bonne méthode pour gérer les attaques tout comme juste ajouter un bonus de dégâts et/ou brise armure fixe à chaque attaque du cavalier à la place.

Si la monture effectue une esquive, celle-ci en fait intégralement bénéficier son cavalier, pouvant donc lui donner une esquive totale et presque gratuite. En revanche, le cavalier ne peut pas effectuer une action d'esquive ou de repositionnement indépendamment de sa monture à moins d'en descendre préalablement. Du reste, et comme la logique le suggère, si une attaque venait à toucher la créature, elle touchera également son cavalier s'il s'agit d'une attaque à aire d'effet, et touchera seulement sa cible (monture ou cavalier) s'il s'agit d'une attaque ciblée sur l'un des deux.

À retenir

À noter que, même monté, le chasseur peut toujours utiliser des actions de parade pour se défendre lui-même, sa monture ou les deux, selon les attaques.

De plus, il est possible pour le chasseur de sauter de sa monture et d'effectuer son propre repositionnement pour tenter de sortir d'une attaque à aire d'effet en abandonnant sa monture à son triste sort²¹. S'il s'agit d'une défense de zone, le chasseur et la monture résolvent chacun le test fixe du profil : leurs réussites ne s'additionnent pas et un échec ne réduit pas celles de l'attaque.

Donner un ordre à sa monture coûte une action à son cavalier, sans type associé. Ainsi il est possible d'utiliser une action de défense pour ordonner à sa monture de se déplacer, une **action offensive** pour

²⁰Principalement quant au temps de narration, mais aussi au plaisir de jeu si seule une personne possède une monture.

²¹Cette manœuvre est connue sous le nom de *manœuvre Yoshi* et peut avoir de sérieuses conséquences sur le lien de confiance entre la créature et son maître.

lui enjoindre d'esquiver, etc. Bien entendu, en plus de cet ordre, il convient à la créature de dépenser les ressources associées pour effectuer l'action en question : c'est-à-dire des **actions de mouvement** s'il s'agit d'un déplacement, des **actions offensives** pour mordre la guivre, etc., etc. De plus, si la créature est stressée, ou bien si la situation est difficile à manœuvrer, le MJ est libre de demander un test d'équitation pour s'assurer de la réussite de l'entreprise.

À retenir

Un certain nombre d'actions peuvent être considérées comme instinctives à la créature, et ne coûtent donc aucune action à leur cavalier ; à la discrétion du MJ et du dressage décrit par le joueur. Par exemple, la plupart des créatures douées d'intelligence, même basique, voudraient instinctivement esquiver la charge d'un Baloth. En revanche, si un joueur insiste que son dressage consiste exclusivement à inculquer la rage à son animal au point d'en oublier toute précaution ; vous pouvez décider de rendre ses attaques gratuites, mais incontrôlées et ciblant toujours la créature la plus proche, par exemple — et exiger des ordres pour esquiver à la place.

Lorsqu'un joueur monte une créature n'étant pas dressée ou inadaptée au combat (trop grande, trop petite, incapable de rester statique etc..) le MJ pourra juger nécessaire de donner un malus de $\frac{1}{2}$, de parade ou d'esquive.

À retenir

Il est en général conseillé de donner un malus de -1 (toutes actions de combat) pour les créatures d'une stature proche d'un cheval (tigre, ours, etc.), puis -2 à -3 pour des créatures trop peu adaptées aux actions de combat des chasseurs (éléphants, aigles, mollusques de guerre, etc...). De plus, si ces créatures sont sensibles au stress et à la peur, un malus progressif pourra être donné au cours du combat et des blessures.

16.3. Règles en combat

Une fois le combat entamé, le fonctionnement du jeu change complètement. Chaque tour de jeu représente un laps de temps de 10 secondes. Ces 10 secondes s'écoulent entre le début du tour de jeu du personnage ou de la créature la plus élevée en initiative jusqu'à la fin du tour de jeu du personnage ou de la créature la moins élevée en initiative (cf. **initiative** ci-après). À noter que la plupart des effets limités dans le temps se calculent non pas en tours de jeu, mais en tours de joueur (ou créature) et prennent donc fin au début du tour de l'entité concernée plutôt qu'au début du tour de l'entité avec le plus d'initiative.

Pendant toute la durée du combat, au début du tour de chaque combattant, celui-ci doit choisir une des caractéristiques de combat : **Force** pour les combattants subtils, **Agilité** pour les combattants en finesse, **Perception** pour ceux à distance et **Psyché** pour certains classes axés autour des éléments et autres techniques ésotériques. L'**réserve de dés** de cette caractéristique devient sa **réserve de dés active** (d10) jusqu'au début de son prochain tour de jeu, où il pourra choisir de nouveau une caractéristique, souvent la même, et récupérer autant de dés que sa valeur **finale**.

La **réserve active** va servir au combattant pour toutes ses actions de combat jusqu'à son prochain tour ; c'est-à-dire non seulement pour ses attaques, mais aussi ses parades ou esquives. Il est donc primordial de gérer précautionneusement ses ressources pour assurer sa survie. Il est à noter que certains types d'actions sont réservées à certaines caractéristiques — par exemple, des dés de Force, ou

encore des dés de Psyché ; ces spécificités sont en général précisées dans la description de ces actions ou techniques.

Il est recommandé de physiquement placer devant vous autant de dés que vous n'en avez dans votre **réserve active** et les utiliser pour chaque action au cours de votre tour, pour représenter cette réserve auprès de vous et de vos camarades (et du maître jeu espiègle qui ne manque jamais une occasion de vous espionner).

Sauf technique martiale stipulant le contraire, les dés qui n'ont pas été utilisés au début de votre prochain tour de jeu sont perdus et ne peuvent donc pas être accumulés.

16.3.1. Attaques de Sangressence

Une attaque créée par un pouvoir de **Sangressence** est liée à aucune caractéristique particulière : vous pouvez l'effectuer avec les dés de votre **réserve active**, quelle que soit la caractéristique choisie au début de votre tour²².

Une restriction explicitement inscrite dans la technique reste prioritaire. Une attaque **Sangremagique** de Sangremage, par exemple, exige la réserve de Psyché et ne peut utiliser que ses dés.

16.3.2. Dés sans nature

Certains effets ajoutent à la **réserve active** des **dés sans nature**, aussi appelés *dés sans caractéristique*, qui ne proviennent d'aucune caractéristique. Un dé sans nature peut être dépensé pour n'importe quelle action de combat, même si celle-ci exige une caractéristique différente de celle choisie au début du tour. Il ne remplace toutefois aucune autre condition de l'action : une attaque à l'arbalète, par exemple, utilise toujours la compétence et la maîtrise de l'arbalète, même si son dé est sans nature.

Les dés sans nature sont dépensés comme les autres dés de la **réserve active**, mais leurs résultats ne génèrent jamais de marqueur de **jauge de Transcendance**, même lorsqu'ils obtiennent une réussite critique. Sauf indication contraire, un dé ajouté sans caractéristique par la Transcendance, la fatigue, un consommable ou un autre effet est un dé sans nature.

16.3.3. Actions en combat

À la création, les chasseurs ont un total de quatre actions possibles par tour avec un maximum de deux **actions offensives**, deux **actions défensives** et deux **actions de mouvement**.

Lorsqu'une action possède un coût de plusieurs actions, une seule action dépensée doit être de son type et toutes les autres sont des **actions neutres**. Une attaque 2A coûte donc une **action offensive** et une **action neutre** ; un mouvement 2A coûte une **action de mouvement** et une **action neutre**. De même, une action 3A coûte une action de son type et deux **actions neutres**.

Lorsqu'un effet transforme la prochaine action en **action gratuite**, l'intégralité de son coût de base est annulée, quel que soit son nombre d'actions : une attaque 2A devenue gratuite ne coûte ni action offensive ni action neutre. Les coûts additionnels restent toutefois dus. Une canalisation, une dépense de **Jauge**, de fatigue, de points de vie, de munition ou de consommable n'est pas annulée, sauf mention explicite.

Lorsqu'un effet réduit plutôt le coût d'une action, retirez d'abord ses actions neutres supplémentaires. Son coût ne peut jamais devenir inférieur à une **action gratuite** : toute réduction excédentaire est perdue et ne fait pas gagner d'action.

En outre, il est possible d'effectuer un certain nombre d' **actions autres**²³ pendant un tour de combat. Cette catégorie encapsule toutes les actions qui pourraient être faites en combat ne corres-

²²Cette règle s'applique notamment aux attaques accordées par une origine, comme le *Souffle du Dragon*, et aux attaques de **Sangressence** des écoles, comme certains aspects du Mage bestial

²³Aussi appelées **actions Hors combat** ou **actions gratuites** (Lorsque celles-ci n'ont pas de coût associé)

pendant pas à l'une des trois grandes catégories, par exemple tenter de se dissimuler (test de discrétion), tenter de stopper une hémorragie (test de médecine) ou bien de boire une potion.

La plupart de ces actions sont considérées gratuites, mais il appartient entièrement au MJ d'y associer un coût si l'action entreprise lui paraît longue, difficile ou pour toute autre raison. Une utilisation répétée des **actions gratuites** dans un même tour de jeu peut également encourir un coût en action si le MJ le souhaite.

Par exemple

Par exemple, si un chasseur tente de se dissimuler, boire une potion, puis une deuxième, puis enduire son arme de poison, le MJ pourrait décider d'imposer la dépense d'une ou de deux actions pour pouvoir faire toutes ces préparations en plein combat. Le joueur peut alors soit revoir ses actions à la baisse, soit dépenser autant d'actions dans la ou les catégories de son choix (Par exemple une **action offensive** et une de mouvement).

16.3.4. Initiative et tour de jeu

La narration du combat est dictée par l'ordre des tours que les joueurs et créatures prendront. Pour déterminer cet ordre, déterminer l'initiative est nécessaire, les joueurs (ou créatures) ayant la plus élevée joueront leurs tours en premier. Dans RAVENOUS, cette valeur ne représente pas la vitesse d'un combattant mais plutôt sa maîtrise de la situation et sa capacité à évoluer dans le combat et à être proactif dans ses actions. En d'autres termes, l'initiative représente la préparation des combattants à l'affrontement.

À chaque tour de jeu, le personnage ayant la valeur d'initiative la plus élevée agit en premier. Il conserve son tour tant qu'il effectue des actions ne demandant pas d'interactions (se déplacer, faire pas de côté, sortir des potions, se gratter le nez, etc.). Lorsqu'il effectue une action nécessitant une **réponse** d'un autre personnage ou du MJ, il doit effectuer un jet, ce qui donne ainsi la possibilité d'y répondre à son adversaire (ou partenaire), qui effectuera un jet en réponse (parade, esquive, encaissement, etc.). Une fois cette réponse effectuée, ce premier joueur reprendra son tour jusqu'à ce qu'il décide d'y mettre fin, ou, faute d'actions restantes, finisse son tour par défaut. Le tour sera ensuite donné au suivant dans l'ordre d'initiative et ainsi de suite.

Les créatures résident dans une catégorie un peu différente, celles-ci ayant souvent plusieurs valeurs d'initiatives qui leur permettront d'effectuer différentes actions au cours d'un même tour. Elles reprendront donc parfois plusieurs fois le contrôle de la narration lors d'un tour de jeu et forceront les joueurs à s'adapter au fil du combat.

16.3.4.1. Déterminer l'initiative et Préparation du combat

16.3.4.1.1. Ordre interne

Tous les chasseurs ajoutent leur valeur d'initiative à un total commun, auquel viennent s'ajouter les éventuels bonus conférés par le MJ en récompense de la phase de préparation (voir plus bas). Chaque joueur va ensuite décider de sa valeur d'initiative en allant piocher dans ce total commun. Il est toutefois impossible de dépasser le double de sa valeur initiale.

Par exemple

Après toutes considération, le total d'initiative du groupe est de 12. Alice et Bob veulent effectuer des actions profitant à tout le groupe et souhaitent donc agir le plus rapidement possible, ils choisissent ainsi une valeur de 5 et 4 respectivement, de son côté Claire choisit que son ordre

d'initiative n'importe pas et accepte de jouer en dernière, elle se donne donc 0 d'initiative. Le dernier joueur David a donc la possibilité de choisir entre 0 et 3 comme valeur d'initiative.

Il est recommandé de garder des points d'initiative de groupe de côté dans ce total : ils permettent d'augmenter l'initiative d'un chasseur au cours du combat et d'adapter l'ordre du groupe à celui de ses adversaires.

Une initiative ne peut être modifiée qu'entre deux tours, immédiatement après la fin du tour d'un combattant et avant que le suivant ne commence. Le chasseur concerné ne doit pas avoir commencé son tour pendant le tour de jeu en cours, et sa nouvelle initiative doit elle aussi correspondre à un moment qui n'a pas encore commencé. Il est donc impossible de déplacer son tour de l'autre côté de l'initiative qui vient d'agir, que ce soit en augmentant ou en diminuant sa valeur. Une fois un tour commencé, aucune modification d'initiative ne peut en interrompre ou en changer le déroulement.

Augmenter une initiative consomme normalement les points correspondants de la réserve commune. Un chasseur peut également diminuer sa propre initiative, mais les points ainsi abandonnés sont perdus : ils ne retournent pas dans la réserve commune. Ces changements ne permettent jamais à un chasseur d'agir deux fois pendant le même tour de jeu.

Par exemple

Un groupe de 5 chasseurs s'apprête à affronter une créature qu'ils savent très rapide. Se méfiant de sa valeur d'initiative, ils optent pour la prudence et décide de garder beaucoup de points d'initiative de côté pour rester adaptables au fil du combat. Sur leur total de 30, les trois chasseurs les moins utilitaires vont choisir 0, 1 et 3 d'initiative, tandis que les deux restants vont se positionner à des conservateurs 6 et 9. L'objectif ici est à la fois de garder beaucoup d'initiative de côté (11 points), mais aussi d'espacer les scores d'initiative afin de se donner un maximum de chances de parvenir à deviner à quels scores d'initiative la créature agit.

Ainsi, une fois le combat commencé, le joueur à 9 d'initiative découvre que la créature possède elle aussi un tour à cette initiative. Lorsque ce tour est terminé, le groupe peut encore modifier les initiatives 6, 3, 1 et 0, qui n'ont pas commencé, mais pas celle du joueur à 9. Il dépense deux points de sa réserve pour faire passer le chasseur à 6 jusqu'à 8 : cette nouvelle initiative reste située après celle qui vient de jouer. Plus tard, lorsque la créature révèle une seconde initiative à 5, le groupe attend la fin de ce tour puis peut faire passer le chasseur à 3 jusqu'à 4. Il ne pourrait plus le placer à 5 ou davantage, car ce serait franchir une initiative déjà entamée. Les points restants demeurent disponibles pour les tours de jeu suivants.

16.3.4.1.2. Préparations du combat

À la d'initiative des chasseurs viennent s'ajouter tous les bonus liés à la préparation au combat, qu'il s'agisse du camouflage des chasseurs, de la préparation du terrain, des leurres et pièges mis en place, etc. Cette préparation est le cœur même de l'engagement et représente toute l'œuvre des chasseurs contre leur adversaire.

Cette préparation donnera lieu à des bonus d'initiative pouvant atteindre jusqu'à +10. Il appartient au MJ d'évaluer ce bonus en fonction de la pertinence de la préparation du groupe et en s'aidant de la liste suivante :

- Connaissance de la créature ;
- Dissimulation du groupe ;
- Pièges et obstacles au mouvement ;

- Leurres et appâts utilisés ;
- Créature essoufflée ou blessée ;
- Créature victime d'altérations négatives.

Chacune de ces entrées peut justifier un bonus d'initiative allant jusqu'à +3. En revanche, les créatures intelligentes peuvent apprendre des techniques des chasseurs, voire instinctivement s'en méfier ; leur donnant droit à un jet qui — s'il est réussi — peut drastiquement réduire ces bonus d'initiative, voire les nullifier.

Ce jet, effectué à la discrétion du MJ, dépend entièrement de la créature concernée et peut aller de la connaissance des chasseurs sous intelligence à l'instinct surnaturel sous psy en passant par à peu près tout ce que vous pourriez imaginer de la part de créatures plus ou moins intelligentes.

16.3.4.1.3. De l'intérêt de l'initiative

Diviser l'initiative des joueurs vise principalement à avoir des membres de l'équipe pouvant agir entre chaque phase d'initiative de la créature. En effet, si celle-ci est capable d'enchaîner deux phases consécutives sans l'action naturelle des joueurs, ces derniers n'auront que leurs **réaction** pour agir à ce moment-là, punissant l'équipe si une action de la créature nécessite leur intervention.

Par exemple

Supposons qu'une équipe ait choisi de répartir ces initiatives de la manière suivante : Alice et Bob ont une initiative finale de 10 et 12, tandis que Claire et David ont une initiative de 1 et 2. La créature agit aux initiatives 9 et 3, lui permettant de commencer une attaque canalisée à son premier tour, et de l'activer à son second. Infliger n'importe quelle quantité de dégâts interromprait la canalisation ; hélas, le groupe doit chaque tour dépenser un pouvoir de ⚡ pour agir en-dehors de leur ordre d'initiative au lieu de pouvoir simplement attaquer la créature.

16.3.5. Attaque

Pour effectuer une attaque, la première étape consiste à déterminer le seuil pour toucher.

Le profil de l'attaque donne son seuil calculé à partir d'une base de 6 et auquel un certain nombre de modificateurs seront appliqués. Pour simplifier la narration tout les modificateurs permanents sont donnés par le MJ qui les a intégrés au profil de sa créature²⁴ (une méthode complète pour préparer ces profils figure dans le LIVRE DU MAÎTRE).

Les modificateurs de ciblage et de situation sont communs aux attaques de mêlée et à distance :

²⁴Ces modificateurs incluent par exemple la vitesse surnaturelle de la créature, ses pouvoirs son éventuelle propension à instinctivement protéger sa tête la rendant moins facile à toucher etc...

Nature	Seuil	Circonstance
Ciblage	-1	Attaque visant un membre
Ciblage	-2	Attaque visant un point exact d'un membre
Ciblage	-2	Partie normalement difficile à atteindre
Position	-2	<i>Mauvais positionnement</i> – la partie visée est tout juste hors d'atteinte
Position	-4	<i>Accès incertain</i> – il faut attendre une ouverture pour atteindre la partie visée (mauvais côté, sommet d'une aile battante, etc.)
Position	Échec	Partie impossible à atteindre depuis la position actuelle (derrière la créature sans moyen de la contourner, par exemple)
Position	-1	Attaque effectuée dans un mouvement acrobatique
Position	-2	Attaque effectuée en chute libre
Position	-2	Attaque de mêlée effectuée en étant à terre
Réaction	-2	Cible en train d'effectuer une charge
État	+1	Cible grandement ralentie
État	+2	Cible immobile

À retenir

Les lignes colorées **Réaction** ne s'appliquent que lorsque l'attaque est effectuée en réaction au mouvement concerné. Une cible qui s'est déplacée plus tôt dans le tour n'en subit pas durablement le malus.

Les modificateurs suivants sont propres aux attaques à distance et aux éléments déjà intégrés à leur profil :

16.3.5.1. Attaques à distance

Nature	Seuil	Élément à intégrer au profil
Portée	+2	<i>Bout portant</i> — jusqu'à la moitié de la portée
Portée	0	<i>Portée normale</i> — de la moitié à la portée de l'arme
Portée	-2	<i>Portée longue</i> — au-delà de la portée et jusqu'à deux fois celle-ci
Portée	-4	<i>Portée extrême</i> — au-delà de deux fois la portée et jusqu'à trois fois celle-ci
Obstruction	-2	De nombreux alliés proches de la cible obstruent le tir

À retenir

Le MJ peut, s'il l'estime nécessaire, ajouter des bonus ou malus liés au couvert, à l'élévation, au camouflage, etc. Ces facteurs ne doivent pas être inscrits dans le profil puisqu'ils changent pendant l'affrontement. Il est cependant conseillé de limiter au maximum les changements de seuil de sorte à laisser les joueurs calculer eux-mêmes le seuil et ainsi grandement accélérer les tours de jeu.

Une fois ce seuil déterminé, le joueur décidera du nombre de dés à investir dans l'action, avec pour maximum le double du niveau dans sa compétence de maniement d'armes. Chaque d10 obtenant un résultat en dessous du seuil comptera alors comme une réussite.

16.3.5.2. Tir

Le profil d'un tir indique séparément son seuil à bout portant, à portée normale, à **longue portée** et à **portée extrême**. Utilisez directement la valeur de la bande dans laquelle se trouve la cible, puis appliquez les modificateurs circonstanciels ci-dessus. Passée la portée extrême indiquée par le profil, le tir n'est plus possible.

16.3.5.3. Lancer

Le seuil de base dépend fortement de l'arme et de son aérodynamisme.

16.3.5.3.1. Pour les armes conçues pour le lancer

(Différenciées par la présence d'une portée dans ses règles) leur seuil de base est identique à celui d'un tir normal, mais ils subissent un malus de -3 au lieu de -2 une fois leur portée maximale dépassée et le tir devient impossible à partir de deux fois la portée maximale. Les dégâts sont égaux à leurs dégâts de base. Leur maniement sous la compétence de lancer doit être effectué avec la réserve d'Agilité.

16.3.5.3.2. Pour les armes qui n'ont pas été conçues pour le lancer

Leur seuil de base dépend de la différence de torque entre le lanceur et l'objet. Leurs dégâts seront uniquement dépendants de leur poids et non de leurs dégâts de base (cf. Dégâts de projectiles page X). Pour que le lancer soit possible (et inflige des dégâts), il faut que le torque du lanceur soit supérieur au poids de l'objet. Leur maniement est effectué sous la compétence de lancer et la spécialité armes improvisés, et peut être fait sous n'importe quelle réserve active.

- Si le torque du lanceur est supérieur à deux fois le poids de l'objet, alors le seuil de base du lancer est de 4 et sa portée est égale au torque du lanceur. Au-delà de cette distance, le seuil devient 1 jusqu'au double de son torque. Plus loin, le tir est impossible.
- Si le torque du lanceur est inférieur à deux fois le poids de l'objet, alors le seuil de base du lancer est de 2 et la portée est égale à la moitié du torque du lanceur ; par-delà le seuil deviennent -2 jusqu'à son torque.

16.3.5.4. Utiliser une aire d'effet

Une aire d'effet peut être dirigée contre un combattant ou placée sur un point du terrain. Annoncez ce choix avant de résoudre l'attaque : il détermine qui oppose ses réussites et quel profil défensif sera ensuite utilisé.

- Si l'attaque **visé activement un adversaire**, elle cherche à suivre ses réactions et ses réussites sont opposées normalement à son esquive. Le défenseur peut l'appâter avec une feinte ou un faux bond afin que l'effet parte trop haut, trop loin ou dans une mauvaise direction. Une esquive réussie fait donc généralement manquer le groupe entier. Le MJ peut toutefois décider que l'aire frappe près de la cible lorsque sa trajectoire, sa taille ou la nature de l'action le justifie ; elle affecte alors la zone où elle termine réellement sa course.
- Si l'attaque **visé un point du terrain**, aucun combattant ne peut esquiver à la place du sol — et celui-ci oppose rarement beaucoup de réussites. En contrepartie, les réussites obtenues pour toucher ce point ne sont opposées à aucun chasseur et ne rendent pas automatiquement l'aire plus difficile à fuir. Chaque combattant pris dans la zone se défend contre le profil propre à l'aire d'effet : un nombre fixe de réussites à atteindre, un seuil de repositionnement et, si l'effet peut être bloqué, un seuil de parade.

Ce second profil dépend surtout de la surprise et du temps laissé pour réagir, pas de la qualité du jet qui a touché le sol. Une attaque presque imperceptible peut demander 5r à un seuil de repositionnement de 5 ; une attaque clairement annoncée, 3r à un seuil de 5 ; une immense vague longuement préparée, 2r à un seuil de 3. Le LIVRE DU MAÎTRE détaille la construction de ces valeurs.

Certaines aires, principalement les explosions qui perdent rapidement leur force, possèdent une **atténuation à mi-portée**. Un personnage situé dans la moitié extérieure de leur portée ne subit que la moitié de leurs dégâts. S'il n'y est pas déjà, il peut annoncer un repositionnement vers cette moitié extérieure plutôt qu'une sortie complète : en cas de réussite, il atteint sa destination et ne subit que la moitié des dégâts. Cette atténuation est une propriété exceptionnelle de l'attaque ou une décision ponctuelle du MJ ; elle ne constitue jamais un résultat partiel universel sur lequel les chasseurs peuvent compter.

Réussite partielle

Si le repositionnement obtient quelques réussites sans atteindre le nombre exigé, le MJ peut proposer de placer le personnage dans la moitié extérieure de la zone et de ne lui infliger que la moitié des dégâts. Cette faveur ne s'applique qu'aux attaques pour lesquelles une atténuation à mi-portée est cohérente ; elle reste une suggestion narrative, jamais un droit ni une conséquence automatique d'un échec.

À retenir

Obtenir beaucoup de réussites en visant un point immobile est utile pour assurer l'impact, mais ne permet pas de transférer ces réussites au profil défensif de l'aire. Le sol n'allait probablement pas esquiver de toute façon.

16.3.5.5. Combat en conditions extrêmes

Sont qualifiés de conditions extrêmes des conditions limitant fortement ou totalement les mouvements ou conditions des chasseurs. Cette liste (non exhaustive) inclut :

1. Combat sous-marin ;
2. Combat aérien ;
3. Combat en chute libre²⁵ ;
4. Combat sur des surfaces instables²⁶ ;
5. Combat dans un blizzard surnaturel.

La plupart du temps le MJ pourra choisir de simplement limiter le mouvement des chasseurs selon leur capacité à se déplacer (si les chasseurs ne savent pas nager, un combat sous-marin risque d'être aussi bref que triste) et à leur donner un malus aux seuils en fonction de leur aisance dans cet élément, et potentiellement associer un coût en fatigue à chaque action ou chaque tour de jeu dans l'élément.

Par exemple

Des chasseurs tentant de se battre sous l'eau après avoir choisi (plus ou moins judicieusement) de poursuivre un léviathan risquent de voir toutes leurs **actions de mouvement** divisées par deux, subir un malus de -2 aux actions et payer un point de fatigue tous les tours passés sous l'eau.

Ces règles rapides permettent de gérer n'importe quelle situation un peu saugrenue arrivant, cependant, si un combat est particulièrement orienté sur ces mécaniques, il peut être intéressant de créer des règles personnalisées pour gérer cette situation.

Par exemple

Un combat situé sur une grande surface en équilibre précaire au bord du vide pouvant pencher du côté contenant le plus de participants, obligeant les joueurs à toujours se placer en fonction de la position de la créature, faute de quoi ces derniers devront utiliser les mécaniques de combat en chute libre

16.3.6. Parade, Esquive et Repositionnement

La manière de se défendre dépend d'abord de ce que l'attaque cherche à atteindre.

²⁵Une version un peu moins contrôlée du combat aérien

²⁶Le lac de lave est fourni en option

- Une **attaque ciblée** cherche activement à toucher un combattant ou une localisation. Ses réussites sont opposées à celles de la parade, de l'esquive ou du repositionnement : soustrayez les réussites de la défense à celles de l'attaque.
- Une attaque qui ne cible personne mais dont la magnitude et la zone restent limitées peut être défendue de la même manière. Un petit projectile perdu, un coup de queue étroit ou un danger localisé laissent encore assez de prise pour être parés ou évités normalement.
- Une attaque non ciblée trop vaste ou trop enveloppante utilise une **défense de zone**. Elle indique un nombre fixe de réussites à obtenir ainsi qu'un seuil de repositionnement et, si elle peut être bloquée, un seuil de parade. La défense est alors binaire : si le jet atteint le nombre demandé, l'attaque est entièrement évitée ou parée ; sinon elle touche avec toutes les réussites de son profil. Ne soustrayez jamais une défense partielle à cette attaque.

Ciblage et opposition

On n'oppose normalement des réussites à celles d'une attaque que lorsque cette attaque essaie de suivre ou d'atteindre sa cible. Une grande aire d'effet ne lutte pas contre le geste du défenseur : celui-ci réussit à quitter ou protéger la zone, ou demeure exposé à l'effet complet. Le LIVRE DU MAÎTRE explique comment préparer les seuils et les réussites fixes de ces attaques.

À retenir

Les seuils défensifs imprimés sur une attaque de créature intègrent déjà ses propriétés permanentes. N'ajoutez en jeu que la compétence du défenseur et les circonstances décrites ci-dessous.

16.3.6.1. Encaissement

L'encaissement n'est pas une véritable défense, mais permet de décrire comment un personnage reçoit volontairement une attaque. Un personnage qui ne tente aucune parade, esquive ou repositionnement peut suggérer la localisation avec laquelle il cherche à encaisser, par exemple en présentant un bras pour protéger son torse.

Cette pseudo-défense est gratuite, ne réduit pas les réussites de l'attaque et ne compte pas comme une défense. La localisation annoncée reste une suggestion : le MJ décide toujours de la partie réellement touchée selon la trajectoire de l'attaque et la situation.

16.3.6.2. Parade

Deux éléments sont nécessaires pour effectuer une parade :

- Une arme ou protection capable de parer : les exigences peuvent varier d'une attaque à l'autre. Si des mains nues pourraient suffire à arrêter un coup de griffe, un pavois ou un rocher un peu plat pourrait être nécessaire à arrêter une gigantesque boule de feu.
- Avoir choisi la caractéristique Force ou Agilité pour les actions de ce tour-ci : les parades peuvent être effectuées avec la force ou l'agilité uniquement.

Une défense doit rester vraisemblable

La présence d'un seuil de parade ne signifie pas que n'importe quel objet peut arrêter l'attaque. Le MJ peut exiger une protection adaptée, un Torque suffisant, un couvert ou toute autre condition cohérente avec la scène. Il doit toutefois tenir compte de la puissance des techniques employées : une capacité exceptionnelle peut rendre possible une défense qui semblerait autrement invraisemblable.

Dans un cas limite, le MJ peut aussi autoriser la défense en annonçant une conséquence avant que le joueur ne s'y engage : être projeté malgré la parade, voir son bouclier endommagé ou subir une partie des dégâts, par exemple.

Utilisez le seuil de parade inscrit sur l'attaque et ajoutez-y le niveau de compétence de parade du défenseur. Ajoutez ensuite uniquement les circonstances présentes :

Nature	Seuil	Circonstance
Malus	-2	Attaque provenant d'un angle mort
Malus	-2	Défenseur pris par surprise
Bonus	+2	Défense en profondeur

Contre une attaque ciblée ou un effet limité, les réussites de parade réduisent normalement les réussites de l'attaque. Contre une défense de zone, elles doivent atteindre le nombre fixe indiqué par le profil. Une parade partielle ne réduit pas l'effet : si le nombre demandé n'est pas atteint, l'attaque traverse ou déborde la protection avec toutes ses réussites.

NOTION AVANCÉE

Armes et parades improvisées

Le maniement de certaines armes pourra augmenter ou diminuer le seuil de parade d'une valeur de -3 à +3 si le MJ en décide ainsi. Ces bonus ou malus peuvent représenter l'alignement élémentaire des armes, une utilisation ingénieuse ou une tentative particulièrement futile.

Une grande boule de feu pourra être plus facile à parer avec une gigantesque épée qu'une dague, tout comme une attaque de foudre pourra être plus simple à parer en plantant une lance en métal dans le sol pour faire paratonnerre ; indépendamment des bonus ou malus des armes elles-mêmes. Ces bonus ou malus sont présents pour représenter l'ingéniosité des joueurs qui pourront chercher des façons narratives de justifier une parade.

16.3.6.3. Esquive

Une esquive ne consiste pas nécessairement à bondir hors du chemin. Elle représente la capacité à attirer une attaque qui **cherche à vous atteindre** vers une mauvaise position : feinte, changement de rythme, appât ou lecture du suivi adverse. Elle ne nécessite aucun équipement, utilise l'Agilité et n'entraîne aucun déplacement mécanique.

Une esquive ordinaire ne peut donc être utilisée que contre une attaque ciblée. Le MJ peut aussi l'autoriser contre un effet non ciblé de faible magnitude lorsque son emprise est assez réduite pour être évitée comme un coup ordinaire. Elle n'est jamais suffisante contre une **aire d'effet**.

Utilisez le seuil d'esquive inscrit sur l'attaque et ajoutez-y le niveau de compétence d'esquive. Ajoutez seulement les circonstances qui ne pouvaient pas être prévues dans le profil :

Nature	Seuil	Circonstance
Malus	-2	Attaque provenant d'un angle mort
Malus	-2	Défenseur pris par surprise
Bonus	+2	Défense en profondeur

Comme l'esquive ne déplace pas le personnage, elle ne permet pas d'atteindre un couvert, de sortir d'une zone ou de franchir un obstacle. Ces résultats demandent un repositionnement.

16.3.6.4. Repositionnement

Le repositionnement représente un déplacement réel effectué pendant la réponse. Il peut être utilisé quelle que soit la caractéristique choisie pour ce tour et coûte une **action de mouvement** plutôt qu'une

action défensive. Le joueur annonce sa destination avant le jet ; cette destination doit être accessible avec le déplacement accordé et changer concrètement son exposition à l'attaque.

Contre une attaque ciblée ou un effet limité, le repositionnement fonctionne comme une défense opposée et ses réussites réduisent celles de l'attaque. Contre une défense de zone, utilisez le seuil de repositionnement et le nombre de réussites fixes du profil : atteindre ce nombre évite entièrement l'attaque ; échouer ne retire aucune réussite.

- En cas de réussite contre une **aire d'effet**, le déplacement amène obligatoirement le chasseur entièrement hors de la zone.
- Si la destination annoncée ne sort pas de la zone, le jet ne peut pas éviter une **aire d'effet**, quel que soit son résultat.
- Si l'attaque bénéficie d'une atténuation à mi-portée, une destination située dans la moitié extérieure de la zone peut être annoncée : une réussite permet de s'y déplacer et de ne subir que la moitié des dégâts, sans éviter les autres effets de l'attaque sauf indication contraire.
- Si aucun emplacement extérieur n'est accessible avec le déplacement disponible, cette attaque ne peut pas être évitée par repositionnement.
- En cas d'échec, le repositionnement n'entraîne aucun déplacement, sauf si le MJ accorde la réussite partielle d'une attaque possédant une atténuation à mi-portée.

Se jeter à terre n'est pas un repositionnement et ne permet jamais de sortir une **aire d'effet**. Un effet peut explicitement indiquer qu'un couvert, une différence d'élévation ou une autre destination interne à la zone protège malgré tout ; sans cette précision, il faut en sortir.

Sous certaines conditions il est possible de décider que se jeter à terre laisse le joueur se positionner sur un objet ou allié à proximité et autorise ainsi une défense à une **aire d'effet**, il ne s'agit cependant pas d'une règle mais d'une option que le MJ pourra autoriser.

16.3.6.5. Défense en profondeur

Une **défense en profondeur** représente un combattant consacrant davantage de temps et d'attention à une seule défense. Elle coûte 2A : une **action défensive** et une **action neutre**. Lorsqu'il la déclare, le combattant choisit d'effectuer une parade, une esquive ou un repositionnement et suit toutes les règles de cette défense, avec les avantages suivants :

- il ajoute deux réussite automatiques à son jet ;
- son seuil défensif est augmenté de +2 ;

Si le combattant choisit un remplacement, il peut utiliser sa vitesse de course pour déterminer si il sort de l'aire d'effet de l'attaque.

Si le combattant choisit une parade, que l'attaque peut effectivement être bloquée par son équipement et qu'elle touche également des alliés à **proximité**, il peut étendre sa défense à ces alliés. Contre une attaque ciblée, le résultat est soustrait séparément aux réussites visant chacun d'eux. Contre une défense de zone, une parade atteignant le nombre fixe crée un espace protégé pour ces alliés si la forme de l'attaque et l'équipement le permettent. Ces alliés ne dépensent aucune action, mais restent libres d'employer leur propre réponse si la parade échoue.

Une esquive ou un repositionnement en profondeur ne protège que son utilisateur : se déplacer avec davantage de prudence ne déplace pas ses alliés.

16.3.7. Mouvement

En combat, trois **actions de mouvement** sont disponibles, représentant un investissement différent pour chacune.

- Le demi-déplacement, égal à la moitié de la valeur de déplacement du personnage est gratuit une fois par tour.
- Le déplacement, qui coûte une **action de mouvement**, permet de se positionner à une distance égale à la valeur de déplacement au sol, ou la valeur de déplacement aérien dans les airs.
- La course, qui coûte deux actions dont une de mouvement, permet de se déplacer sur une distance égale à sa valeur de course. Aux tours suivants, le chasseur ou la créature qui avait commencé une course peut choisir de la maintenir au prix de d'une seule **action de mouvement**.

Par exemple

Par exemple, un personnage avec 12m de vitesse de course courrait à hauteur de 12m le premier tour, 18m le second et 24m à partir du troisième tour et tous les suivants.

16.3.7.1. Techniques et mouvements

Lorsqu'une technique donne un bonus de mouvement, cette valeur est ajoutée au déplacement et à la course, mais pas au demi-déplacement.

Lorsqu'une technique permet de se déplacer dans *une direction de votre choix*, elle permet de se déplacer sur le sol²⁷ mais aussi dans les airs²⁸ si le terrain est dégagé ; cependant, elle ne permet pas de se déplacer dans une direction obstruée par un obstacle (le sol étant un obstacle).

16.3.8. Coûts en actions

Lorsqu'une règle ne précise pas de coût particulier, utilisez les coûts suivants. Une **action neutre** consomme une des quatre actions du personnage, mais ne compte dans aucun des maxima spécialisés d'attaque, de défense ou de mouvement.

Action courante	Coût
Attaquer avec une arme ou à mains nues	1 action offensive
Jeter une arme ou une potion sur une cible	1 action offensive
Parer ou esquiver une attaque	1 action défensive
Effectuer une défense en profondeur	1 action défensive et 1 action neutre
Effectuer un déplacement	1 action de mouvement
Courir	1 action de mouvement et 1 action neutre
Dégainer ou rengainer une arme	1 action neutre
Sortir ou ranger un objet, notamment une potion	1 action neutre
Se relever	1 action neutre
Relever un allié à portée	1 action neutre
Laisser tomber une arme ou un objet tenu	1 action gratuite
Se jeter à terre	1 action gratuite
Enchaîner les actions gratuites	1 action neutre

Le coût couvre la manipulation indiquée, pas une autre action accomplie avec l'objet. Dégainer une arme puis attaquer coûte donc une **action neutre** et une **action offensive**. De même, sortir une potion puis la jeter coûte une **action neutre** et une **action offensive**.

Une action manifestement plus complexe que ces exemples peut coûter deux actions ou davantage, à la discrétion du MJ : dégainer une arme trop lourde, achever un mélange alchimique ou défaire une série de nœuds en plein combat, par exemple.

16.3.8.1. Emplacements d'accès rapide

Les emplacements d'accès rapide sont séparés en deux catégories :

- Un **emplacement de potion** contient une seule potion. La sortir de cet emplacement est gratuit.

²⁷Souvent référé comme *terrestre* ou *mouvement horizontal* (même si le sol est en pente)

²⁸Référé comme *mouvement aérien* ou *vertical*

- Un **fourreau d'accès rapide** contient une seule arme compatible. Dégainer cette arme est gratuit.

Le nombre d'emplacements de chaque catégorie est indiqué par l'équipement et les effets du personnage. Un objet qui n'occupe pas l'emplacement approprié suit les coûts normaux ci-dessus. Ranger une potion ou rengainer une arme coûte toujours une **action neutre**, sauf indication contraire.

Un objet placé dans un emplacement d'accès rapide est **facilement accessible**. Il est porté à l'extérieur des rangements protégés du chasseur, par exemple dans un étui ouvert, à la ceinture ou dans un fourreau conçu à cet effet. Il est donc plus exposé à l'arrachement, aux chutes et aux attaques que le contenu d'un sac ou d'un compartiment fermé.

À retenir

Les emplacements d'accès rapide imposent un choix : exposer une potion ou une arme pour la saisir gratuitement, ou la protéger dans un rangement au prix d'une action pour la sortir.

16.3.9. Maniements d'armes

Pour utiliser une arme, il est nécessaire de maîtriser son maniement. Utiliser une arme dont vous n'avez pas la compétence de maniement équivaut à en faire une arme improvisée. Sans maîtrise des armes improvisées, impossible de s'en servir.

Une arme utilisée en tant qu'arme improvisée perd toutes ses statistiques. Elles sont remplacées par celles que le MJ juge appropriées (en général limitant les degrés de réussite et les capacités de brise armure).

16.3.9.1. Équipements actifs

Lorsqu'un personnage manie plusieurs armes ou boucliers, il peut utiliser l'objet qui convient à chacune de ses actions. Il ne peut cependant posséder qu'une seule **arme active** à la fois, choisie parmi ses armes et boucliers maniés. Seuls les propriétés, effets passifs et bonus de cet objet s'appliquent ; ceux des autres armes et boucliers ne se cumulent pas, sauf mention explicite du contraire.

Les armures et vêtements forment un second ensemble indépendant. Si plusieurs pièces portées accordent des propriétés, effets passifs ou bonus, une seule peut être désignée comme **armure active** et fournir ces effets. La  et l' ne sont pas des bonus, mais les propriétés physiques de chaque pièce : elles restent donc présentes même lorsque cette pièce n'est pas active (voir la section **Armures multiples et couches de protection**, page 228). Le choix de l'armure active n'affecte jamais celui de l'arme ou du bouclier actif.

Les malus font exception à cette sélection : tous les malus de toutes les armes, de tous les boucliers, de toutes les armures et de tous les vêtements équipés s'appliquent et se cumulent, que l'objet soit actif ou non. Ils peuvent ensuite être réduits par une technique ou par le **sur-torque** lorsque ses conditions sont remplies, mais désigner un autre équipement actif ne permet jamais de les ignorer.

Un personnage peut changer son arme, son bouclier ou son armure active immédiatement avant d'effectuer une action ou une réaction. Dès que cette action commence, ses équipements actifs sont verrouillés jusqu'à sa résolution complète : il est impossible d'en changer après un jet, pendant l'application d'un effet ou rétroactivement pour bénéficier d'une autre propriété passive. Les équipements choisis restent actifs après l'action, jusqu'au prochain changement autorisé. Une technique peut explicitement permettre de contourner ce verrouillage.

Choisir avant d'agir

Vous pouvez changer vos équipements actifs juste avant de payer ou de résoudre une action ou une réaction. Une fois celle-ci commencée, conservez la même arme ou le même bouclier actif et la même armure active jusqu'à ce que tous ses effets soient résolus.

16.3.9.2. Triple maniement et plus

Manier des armes dans chaque main ainsi que d'autres armes attachées aux membres (boucliers, rondaches, etc.) permet au chasseur d'effectuer ses actions avec l'objet qui convient à la situation. Un bouclier fixé à un avant-bras compte comme un objet manié, même s'il ne mobilise pas une main.

Manier plus de deux armes ou boucliers impose un malus de -1 à l'attaque et à la parade pour chaque objet au-delà du deuxième. Ce malus s'ajoute aux éventuels malus de **sous-torque**.

Une seule de ces armes ou de ces boucliers est **active** et fournit ses propriétés, effets passifs et bonus. Les autres restent disponibles pour effectuer des actions, mais leurs bénéfices ne se cumulent pas avec ceux de l'équipement actif. Leurs malus continuent toujours de s'appliquer.

Torque et armes multiples

Additionnez les valeurs de Torque à une main de toutes les armes et de tous les boucliers maniés, y compris ceux attachés aux avant-bras. Comparez cette somme au Torque du personnage pour déterminer son éventuel **sous-torque**.

Cet ensemble ne peut jamais bénéficier du **sur-torque** : concentrer son Torque exige de ne manier qu'une seule arme ou qu'un seul bouclier.

Quelques exemples :

Par exemple

Un personnage maniant une épée dans chaque main et une rondache attachée à son avant-bras aura un malus de -1 à l'attaque et la parade.

Un personnage maniant une hache lourde dans ses deux mains avec un bouclier affixé à son avant-bras n'aura pas de malus au combat (il utilise « trois » mains en termes de maniement, mais seulement deux armes ou boucliers).

Un personnage maniant une masse d'armes dans chaque main et un pavois fixé à chaque avant-bras aura un malus de -2 à ses parades et attaques (en plus de tous ses éventuels malus de **sous-torque**).

16.3.10. Calcul des dégâts

Avant de calculer les dégâts, il convient de déterminer la quantité de réussites de l'attaque, cette dernière est limitée par l'arme et la technique utilisée. Notée RMax ou réussites maximum (noté **R̄**), elle indique, après soustraction de la parade ou esquive, la quantité de réussites maximum de l'attaque. Toute arme possède une valeur de dégâts de base (notée **damage (♣)**) et une valeur par réussite (notée d'un + dans les tableaux dédiés). La notation papier souvent utilisée sera quand à elle en général notée X/Y (par exemple 6/+2 ou 4/+½). La première réussite de l'attaque inflige X dégâts, toutes les réussites suivantes ajoutent Y dégâts au total de dégâts infligés. Les caractéristiques n'ajoutent aucun dégât automatique à ce total.

Par exemple

Une attaque ($4 + \frac{1}{2} R_{\text{Max}} 3$) à 7 réussites, parée avec 3 réussites. Restent donc 4 réussites, mais notre arme nous limite à 3. L'attaque inflige donc 4 (pour la première réussite) $+\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ dégâts (pour les deux réussites restantes), soit 5 dégâts.

16.3.11. Résistances

Lors de l'application des dégâts, c'est-à-dire après éventuelle esquive ou parade, les résistances s'additionnent de la manière suivante :

- Valeur de protection de l'armure (si la localisation impactée par l'attaque n'a pas encore vu son armure détruite)
- **encaissement**²⁹ (si l'attaque a été encaissée)
- Force (si l'attaque est encaissée ou protégée)
- Deux points supplémentaires pour chaque valeur de résistance à l'élément (+)
- Deux points en moins pour chaque valeur de faiblesse à l'élément (—)

Tous ces points sont retirés (ou ajoutés) aux dégâts subis, si l'attaque inflige des dégâts une fois les (éventuelles) protections déduites, les dégâts restants sont soustraits des points de vie de la localisation touchée.

À retenir

Les résistances sont plus souvent une exception qu'une règle, il est fortement conseillé au MJ de seulement attribuer quelques faiblesses élémentaires et quelques résistances à chaque créature. Une surcharge d'information risquera toujours de ralentir le combat et rendre la prise de décision plus confuse pour les joueurs.

16.3.11.1. Mesurer les Résistances

Lorsqu'un joueur attaque une créature avec un élément (physique ou élémentaire), celui-ci peut essayer d'évaluer la résistance de la créature à cet élément.

Le MJ pourra demander un test de connaissance sur la calamité liée à la créature pour déterminer à quel point ce dernier parvient à isoler son attaque de la mêlée ambiante.

Ce test peut être grandement simplifié si le joueur a attaqué de nombreuses fois une partie, voire s'il est l'auteur de nombreuses attaques de types différents.

À l'inverse, ce test peut être rendu plus complexe si le joueur n'a jamais été proche du combat ou s'il n'a jamais chassé avec ses compatriotes (et ainsi n'a aucune connaissance des dégâts infligés par leurs attaques).

Les réussites de ce test pourront donner des informations relatives (cette créature est plus résistante à cet élément qu'au précédent) ou relativement précises (cet élément possède une résistance associée de + ou ++).

16.3.11.2. Brise armure et anti-matériel

Lorsqu'une attaque touche, si elle n'est pas parée et dépasse la valeur de protection de l'armure (avant application de toutes les résistances et faiblesses), celle-ci pourra lui infliger autant de points de perte d'intégrité qu'elle n'en a dépassé l'armure, jusqu'à un maximum égal à sa valeur de brise armure (notée ). Cette perte d'armure est localisée en un point précis (appelé communément **point faible**).

²⁹Capacité parfois possédée par certaines créatures

Seules les attaques visant ce point précis bénéficieront de cette perte d'armure voir la section [Attaque](#), page 217.

Si une attaque dispose de la capacité anti-matériel, celle-ci fera aussi perdre autant de points d'intégrité au **point faible** de l'armure que sa valeur d'anti-matériel quels que soient les dégâts infligés par l'attaque (à condition qu'elle touche).

Par exemple

Pour un personnage frappant avec une arme (BA 2) contre une armure (5) :

Si l'attaque fait 5 dégâts ou moins, rien ne se passe.

Si l'attaque fait 6 dégâts, elle fera perdre 1 point d'intégrité à l'armure.

Si l'attaque fait 7 dégâts ou plus, elle fera perdre 2 points d'intégrité à l'armure.

Pour un personnage frappant avec une arme (🗡️ 2, 🏹() 3) contre une armure (5), fait perdre un minimum de 3 points d'intégrité à l'armure si l'attaque connecte ; et jusqu'à un maximum de 5 si l'attaque inflige deux dégâts ou plus.

Lorsque l'armure d'une créature atteint 0 d'intégrité sur un **point faible**, celle-ci n'offre plus de protection jusqu'à sa réparation complète et la valeur d'armure de toute la localisation est diminuée de moitié (ainsi deux points faibles détruiront la totalité de l'armure si ces derniers détruisent leur armures respective).

À retenir

Lorsque les chasseurs décident d'attaquer un membre ils ont le choix de viser précisément un **point faible** ou frapper au hasard, auquel cas le MJ décidera à quel point faible l'attaque s'apparente. Dans la pratique, il est plus simple de considérer l'armure du membre comme celle du point faible et toutes les attaques non visées infligent moitié moins de perte d'intégrité. Cette mécanique de **point faible** existe pour monter la différence entre les attaques ciblées et létales des chasseurs et celles plus aléatoires de compagnons, armes de siège, divers pièges et explosions.

16.3.11.3. Perce armure

Propriété quasi réservée à l'arc, une attaque avec cette propriété est suffisamment précise pour toujours trouver des failles dans l'armure, parfois alors même que cette dernière est intacte.

Si une armure n'est pas indiquée comme **impénétrable**, chaque attaque possédant la capacité de 🏹 (X) 🏹 peut infliger jusqu'à X dégâts directement aux points de vie de la cible plutôt que de les infliger à l'armure. Ces dégâts appliquent les résistances normalement³⁰.

16.3.11.4. Armures multiples et couches de protection

Lorsqu'un défenseur possède plusieurs armures ou couches de protection sur une même localisation (vêtements renforcés, armure, armure naturelle, bouclier de **Sangressence**, etc.), chacune conserve sa propre 🛡️ et sa propre 🌿, qu'elle soit **armure active** ou non. Additionnez la protection de toutes les couches physiquement traversées par l'attaque pour déterminer la quantité de dégâts à soustraire.

L'armure active détermine uniquement quelle pièce fournit ses propriétés spéciales, effets passifs et bonus. Les malus de toutes les pièces portées continuent de s'appliquer. Désigner une armure active

³⁰Une attaque possédant une faible valeur de 🏹 peut ainsi être totalement neutralisée par une résistance (physique ou élémentaire).

ne désactive jamais la protection ou l'intégrité des autres pièces, ne change pas leur ordre physique et ne permet pas de choisir artificiellement laquelle reçoit une attaque.

Une arme ou un bouclier utilisé pour parer constitue lui aussi une couche de protection pour cette attaque. Sa protection s'ajoute à celle des armures traversées, même s'il appartient à l'ensemble des armes et boucliers actifs plutôt qu'à celui des armures.

La perte d'intégrité est, quant à elle, calculée individuellement selon l'ordre et la **cohérence** des couches touchées. Une armure naturelle entièrement couverte par une armure de plates sera généralement affectée en dernier, tandis qu'un bouclier mis en avant sera souvent le premier à perdre de l'intégrité. Toute couche dont la protection est dépassée par l'attaque peut recevoir cette perte d'intégrité, à la volonté du MJ. Lorsqu'une couche ne fournit plus de protection à un point faible, les autres couches continuent de fonctionner normalement.

Active ne signifie pas présente

Choisir une armure active sélectionne ses propriétés, ses effets passifs et ses bonus ; cela ne fait pas disparaître les autres armures portées. Leur protection, leur intégrité et leurs malus sont toujours comptés.

Par exemple

Par exemple : un chasseur tente de parer une attaque avec une épée (♠ 2 ♣ 3) et équipé d'une armure (♠ 4 ♣ 3) et d'une armure naturelle (♠ 2 ♣ 2). Après le calcul des résistances, cette attaque devrait infliger 7 dégâts ♠ 3. Le MJ détermine que l'attaque touche tout d'abord l'épée, puis l'armure, mais qu'elle n'inflige pas assez de dégâts pour passer l'armure naturelle elle aussi. Il décide de faire perdre 2 points d'intégrité à l'arme (qui lui paraît la plus exposée) et un point à l'armure³¹.

Les souffles et aires d'effets peuvent quand à eux, à la volonté du MJ, infliger la totalité de leur perte d'intégrité à chaque pièce d'arme et armure touchée.

16.3.12. Points de vie et localisations

Après une attaque, une localisation peut atteindre zéro point de vie (ou, à moins qu'un effet spécifique n'autorise les points de vie négatifs). Cependant, si cette localisation n'est pas vitale³² le membre reste utilisable défensivement et pour les actions qui ne requièrent pas de tests. Seules les altérations voir la section **Altération d'état**, page 241 infligées suite aux dégâts peuvent réellement neutraliser un membre.

À retenir

Il est à noter qu'une attaque qui réduit un membre à zéro point de vie (surtout lorsqu'elle provient d'une créature) infligera quasi systématiquement une altération empêchant l'utilisation du membre, mais une série de saignements ou de petites attaques pourrait le laisser actif.

16.3.13. Attaques à aire d'effet

Une aire d'effet atteint un espace plutôt qu'une personne. Si sa zone et sa magnitude restent assez faibles pour être traitées comme un coup ordinaire, les personnages peuvent encore la parer

³¹Le MJ aurait tout aussi bien pu décider d'infliger tout à l'arme ; cependant la description de l'attaque dépassant l'épée et entamant l'armure lui paraissait cohérente et intéressante narrativement.

³²Sur un chasseur, seul son torse et sa tête sont vitaux ; sur une créature, cette décision appartient au MJ.

ou l'esquiver normalement. Lorsque l'effet devient trop vaste, enveloppant ou persistant, son profil emploie les règles de **défense de zone** décrites plus haut.

Une défense de zone précise obligatoirement :

- son nombre fixe de réussites, représentant son timing et sa capacité à surprendre ou enfermer ;
- son seuil de repositionnement, représentant ce qu'il faut traverser pour sortir de l'effet ;
- son seuil de parade et l'équipement éventuellement requis, ou la mention que la parade est impossible ;
- sa propriété **aire d'effet**, ainsi que la forme et les dimensions permettant de déterminer une sortie valide.

L'esquive ordinaire est indisponible contre une telle attaque puisqu'elle ne cherche pas à suivre le personnage. Se jeter à terre ne permet pas davantage de quitter son aire. Le défenseur doit réussir le test fixe de repositionnement et réellement sortir de la zone, ou réussir une parade autorisée par le profil. En cas d'échec, aucune réussite n'est retirée à l'attaque.

16.3.13.1. Localisations touchées et parades enveloppantes

Une aire d'effet touche généralement **plusieurs localisations à la fois**. Elle atteint donc souvent des parties peu protégées ou des **point faibles**. Une attaque suffisamment enveloppante peut également **se faufiler autour d'une parade réussie** et toucher les localisations que la protection ne couvre pas.

Parce qu'elle enveloppe le corps au lieu de frapper un point unique, une aire d'effet atteint souvent — mais pas systématiquement — des localisations peu protégées ou des **point faibles**. Le **MJ** choisit les localisations cohérentes avec la forme, l'origine et la magnitude de l'effet ; une aire d'effet ne garantit donc jamais à elle seule de toucher chaque point faible disponible.

Si le défenseur emploie une parade, l'objet ou le membre interposé devient normalement la localisation principale. Une parade réussie crée habituellement un espace protégé, mais le **MJ** peut décider qu'une attaque suffisamment enveloppante se glisse autour de cette protection : flammes contournant un bouclier, souffle passant sous une garde ou éclats frappant depuis plusieurs angles. L'attaque peut alors encore atteindre certaines localisations non couvertes, y compris des points faibles, même si la parade protège bien la localisation interposée. Cette décision dépend de la nature de l'attaque et n'est pas automatique pour toutes les aires d'effet.

Par exemple

Krædrük le Guerrier-Mage attaque un quadrupède ventripotant au moyen d'un souffle de dragon possédant 3r, repositionnement 4 et parade 2. La créature ne peut pas l'esquiver puisque n'étant pas ciblé sur elle et étant suffisamment grande. Elle peut tenter de sortir entièrement du cône, ou présenter sa queue comme protection. Si sa parade obtient trois réussites au seuil indiqué, elle crée un espace protégé ; sinon le souffle conserve ses trois réussites et l'engloutit entièrement.

Lorsqu'une aire d'effet atterrit sur un élément de décor, sa forme détermine les personnes et localisations touchées. Le profil peut prévoir des dégâts réduits à sa périphérie ; cette réduction modifie les dégâts ou effets subis, jamais le nombre fixe de réussites exigé par la défense.

À retenir

Le LIVRE DU MAÎTRE contient le cadre de création des aires d'effet : couverture, timing, réussites fixes, seuil de repositionnement et difficulté de parade. Ces valeurs doivent être inscrites dans le profil avant le combat.

16.3.14. Réactions

Une **réaction** est une action qui prend place immédiatement hors du tour de son utilisateur et interrompt momentanément le cours de la narration. Une réaction ne peut cependant pas être déclarée à n'importe quel instant : sauf indication explicite d'une règle ou d'une technique, elle ne peut être utilisée que lorsqu'une **réponse** est ouverte, ou immédiatement après la fin du tour d'un combattant.

16.3.14.1. Réponses

Une **réponse** est la fenêtre durant laquelle une action peut être entreprise en réponse à une action qui n'est pas encore résolue. Une attaque ciblée ouvre normalement une **réponse** pour sa cible. Une attaque de zone ouvre une réponse pour chaque combattant exposé à sa zone annoncée. Les défenses disponibles dépendent alors de sa catégorie : une grande zone n'autorise pas l'esquive ordinaire et peut restreindre ou interdire la parade.

Seules une **action neutre**, une **action défensive** ou une **action de mouvement** employée pour un repositionnement peuvent normalement être utilisées pendant une **réponse**. Une **action offensive** ne peut constituer une réponse que si une technique de **réaction** indique explicitement que son utilisateur peut effectuer une attaque. Toute action susceptible de recevoir une **réponse** peut également déclencher les réactions d'alliés ou d'adversaires qui en remplissent les conditions.

Une réaction offensive autorisée de cette manière est prioritaire : elle se résout immédiatement avant l'action ayant ouvert la réponse. Si elle contraint l'auteur de l'action initiale à employer une défense, son action initiale est abandonnée. Si elle lui inflige une **Capacité de Contrôle** qui l'empêche d'agir, son action initiale ne se résout pas non plus.

Avant que les réponses soient choisies, le **MJ** ne communique ni les dégâts exacts, ni le nombre exact de réussites de l'attaque, ni, en théorie, les seuils défensifs exacts. Il donne seulement une estimation grossière de la difficulté respective de la parade, du repositionnement et de l'esquive.

Par exemple

Lorsqu'une personne est ciblée par une attaque, elle bénéficie naturellement d'une **réponse** et peut choisir de se défendre. Les autres combattants ne bénéficient pas eux-mêmes d'une défense, mais peuvent profiter de la même fenêtre s'ils possèdent une réaction dont ils remplissent les conditions. Si l'attaque affecte plutôt une grande zone, toutes les personnes exposées disposent de leur propre réponse fixe de parade ou de repositionnement.

Un déplacement ordinaire, la préparation ou la canalisation d'une attaque, ainsi qu'une action purement passive ou magique n'exigeant aucune interaction n'ouvrent pas de **réponse**. Une technique ne peut donc réagir à l'un de ces événements que si elle le désigne explicitement comme déclencheur. Une attaque canalisée ouvre sa **réponse** lorsqu'elle est effectivement portée, pas lorsque sa canalisation commence. En revanche, la fin de chaque tour ouvre une fenêtre pendant laquelle les réactions peuvent être utilisées librement, sous réserve de leurs propres conditions.

Toutes les réactions sont déclarées et résolues avant l'action qui a ouvert la **réponse**. Lorsque plus d'un combattant souhaite réagir, chacun peut le faire tant que sa réaction demeure valide. Une fois les réponses terminées, l'action initiale se résout, puis ses dégâts et autres conséquences d'état sont

appliqués sans ouvrir de nouvelle **réponse**. Subir des dégâts n'est donc jamais un déclencheur de réaction : une réaction destinée à empêcher une mort doit être déclarée avant la résolution de l'attaque, et non après avoir constaté ses dégâts.

Bien que cela soit réservé aux créatures de haut niveau, certaines d'entre elles peuvent bénéficier de réactions pour se protéger de techniques particulières.

16.3.14.2. Fractions d'instant

Une **fraction d'instant** est un type d'événement qui se résout immédiatement et ne crée aucune fenêtre dans laquelle une **réaction** peut être déclarée. L'événement est entièrement résolu avant que le déroulement normal du combat ne reprenne.

Une fraction d'instant n'est pas nécessairement une action. Lorsqu'une **action** possède cette propriété, elle est dite **ininterrompible**. En revanche, un déplacement imposé, une perte de ressource, l'application d'un état ou tout autre événement qui ne constitue pas une action est simplement décrit comme ne pouvant pas être interrompu : le terme **ininterrompible** lui est réservé.

À retenir

En général un événement se résolvant en fraction d'instant est une mécanique unique de créature et est souvent annoncé de manière explicite, par exemple une créature ou un objet d'une nature extrêmement instable, qui exploserait immédiatement une fois détruit, et n'offrirait aucune **réponse** une fois sa destruction en cours.

16.3.15. Interruptions et initiatives

Lorsqu'une attaque est interrompue brutalement, lorsqu'une réaction inflige une très grande quantité de dégâts ou lorsqu'un chasseur ou créature subit des altérations négatives, le **MJ** peut décider de temporairement interrompre le tour du joueur ou la créature en question.

Le **MJ** décide ensuite si le chasseur (ou créature) agira plus tard dans le tour ou s'il perd immédiatement son tour. Cette dernière option offre la possibilité de punir un chasseur (ou une créature) ayant subi de grands dégâts sans totalement l'incapaciter. Le **MJ** peut à la place lui donner des malus temporaires à ses seuils ou lui faire perdre des actions.

À retenir

Ces règles existent uniquement pour alléger la punition d'un joueur ayant échoué une mécanique et ne devraient pas être utilisées pour alourdir et rallonger le combat.

16.3.16. Passif, passifs nommés et cumul de règles

Lorsqu'un chasseur possède un passif nommé, celui-ci utilisera toujours la meilleure version obtenue (au choix du joueur) et ne peut être cumulé avec une autre version ayant le même nom.

Si plusieurs passifs possèdent des effets similaires, vous pouvez en bénéficier simultanément.

Exemples de cumul

Passifs sans nom — les effets se cumulent :

- Vos attaques gagnent +1 au seuil.
- Vos attaques gagnent +2 au seuil.

⇒ **Résultat** : vos attaques gagnent +3 au seuil.

Passifs portant le même nom — seule la meilleure version s'applique :

- **Vengeance du Brachiosaure** : vos ripostes infligent 666 points de dégâts.
- **Vengeance du Brachiosaure** : vos ripostes infligent 2 points de dégâts.

⇒ **Résultat** : vos ripostes infligent 666 points de dégâts.

16.3.17. Se jeter à terre

Lorsque tous les recours sont épuisés, lorsque aucune action n'est disponible, mais qu'une attaque doit tout de même être mitigée, le chasseur (ou la créature) peut toujours se jeter à terre.

Faire ainsi donnera 2d10 d'esquive, une action d'esquive gratuite (même sans avoir la compétence) et +2 au seuil d'esquive. Toutefois, à la fin de cette esquive, le chasseur est à terre et immobile, lui donnant de grands malus de combat (cf. aux catégories concernées page X) et il devra dépenser une action pour se relever (possiblement au tour suivant s'il ne lui reste plus d'actions).

Cette esquive reste limitée aux attaques ciblées et aux effets de faible magnitude que l'on peut esquiver normalement. Se jeter à terre ne déplace pas le chasseur, ne constitue jamais un repositionnement et ne permet pas d'éviter une **aire d'effet**.

16.3.18. Sortir de combat

Sortir de combat couvre deux dénominations, tout d'abord sortir de la **zone de combat**, puis ensuite sortir intégralement du combat.

16.3.18.1. Sortir de la zone de combat

La **zone de combat** comprend toutes les positions où un adversaire pourrait raisonnablement vous toucher avec une attaque. Pour savoir si vous en êtes sorti, demandez-vous simplement : « La créature peut-elle raisonnablement me toucher avec une attaque ? » Si la réponse est non, vous êtes hors de la **zone de combat**.

Cette vérification sert à déterminer si vous êtes à l'abri d'une attaque, même perdue. Elle ne repose donc pas sur une distance fixe : les attaques disponibles, le terrain, les couverts et la dissimulation en modifient les limites.

Par exemple

Dans le cas d'un adversaire unique, incapable d'attaques à distance, la zone de combat représente toute zone qu'elle serait capable d'atteindre en son maximum de déplacement et une attaque.

Dans le cas d'un adversaire capable d'attaques à distance, la zone de combat deviendra bien plus grande, incluant désormais toute zone que ces diverses attaques pourraient atteindre (en tenant compte des éventuels couverts cependant).

À retenir

Déterminer si une technique ou un effet compte bel et bien comme lancé hors ou depuis la **zone de combat** est à l'entière discrétion du MJ mais ne devrait pas être une surprise pour les joueurs ou les chasseurs et devrait être donné comme information de façon informelle telle que : « Tu ne penses pas être hors de danger » ou encore « Il te faudrait te déplacer au moins ici pour être hors de combat. »

Il est important de noter que cette notion de **hors du combat zone de combat** est une réalité subjective perçue par les chasseurs et non contractuelle pour le MJ. Ainsi ce dernier pourra décider de faire utiliser une technique jusque-là inconnue à la créature lui permettant d'atteindre des cibles qui se pensaient hors de portée, redéfinissant désormais totalement la **zone de combat** pour les chasseurs.

16.3.18.2. Être hors du combat

Être **hors du combat** exige que ni vous ni votre adversaire ne puissiez toucher l'autre, même en consacrant un tour entier à essayer. Contrairement à la sortie de la **zone de combat**, cette vérification est réciproque et tient compte de tout ce que chacun pourrait accomplir pendant un tour : se déplacer, se repositionner, puis attaquer, par exemple.

Cette condition est donc beaucoup plus restrictive. Elle implique généralement d'avoir dépassé la **zone de combat** d'une marge importante. Si vous pouvez encore atteindre la créature, ou si elle peut vous atteindre après avoir consacré son tour à vous poursuivre, vous n'êtes pas **hors du combat**.

L'intention de combattre reste toutefois déterminante. Si ni vous ni la créature n'avez plus l'intention de combattre, vous êtes immédiatement **hors du combat**, quelle que soit la distance qui vous sépare : deux adversaires qui renoncent mutuellement à l'affrontement ne restent pas artificiellement en combat parce qu'ils sont encore proches.

À l'inverse, une créature qui poursuit ou traque encore les chasseurs maintient le combat tant qu'elle cherche activement une occasion de les atteindre. Cette situation peut durer longtemps sans qu'aucune attaque soit effectuée. Une créature qui suit le groupe à distance, reste dissimulée ou attend le bon moment pour frapper peut ainsi garder ses proies dans la **zone de combat** pendant toute la traque, dès lors qu'elle demeure raisonnablement capable de les attaquer.

Par exemple

Un archer dissimulé sur un promontoire peut être hors de la **zone de combat** tout en restant dans le combat : la créature ne peut pas le toucher avec une attaque, mais lui peut encore tirer sur elle.

Cependant, si la créature attaque avec furie toute zone où elle pense voir le moindre chasseur dissimulé, un archer ne pourra tenter d'être hors combat depuis un promontoire caché.

Être **hors du combat** coïncide souvent avec le fait de ne plus être détecté, mais les deux notions restent distinctes. La détection indique ce que chacun perçoit ou sait ; être **hors du combat** indique si les adversaires peuvent effectivement s'atteindre. Perdre une créature de vue ne suffit donc pas si elle reste capable d'attaquer aveuglément votre position, et rester détecté n'empêche pas de sortir du combat si personne ne peut plus atteindre l'autre.

16.3.18.3. Surprise et Malice

par surprise : Une attaque est portée par surprise lorsque sa cible ne s'attend raisonnablement pas à être attaquée à cet instant ou depuis cette position. C'est presque toujours le cas de la première attaque d'un combat si son auteur n'a pas été repéré. Une attaque portée depuis une position dissimulée peut également surprendre sa cible, mais la discrétion ne le garantit pas : le MJ peut décider qu'un adversaire averti anticipe l'attaque, notamment lorsqu'il a déjà subi plusieurs fois la même manœuvre au cours du combat. La huitième attaque portée depuis les mêmes ténèbres n'est pas nécessairement encore une surprise.

Ces notions restent extrêmement subjectives et ne sont jamais une certitude, c'est-à-dire qu'un joueur **pense** être sorti de combat, mais n'en a jamais la certitude. De plus, ce dernier ne peut utiliser une technique ou un effet pour demander s'il est bel et bien dans une des deux situations.

Par exemple

Par exemple, une technique lui permettant des dégâts supplémentaire s'il est hors de la zone de combat peut s'activer, car le joueur pense bel et bien être hors d'atteinte. Ainsi le **MJ** pourra lui attribuer cet effet de prime abord tout en se réservant la possibilité d'utiliser une technique spéciale ou simplement de faire un mouvement plus grand que prévu et atteindre sa cible.

Au même titre qu'un chasseur peut penser être sorti de combat, commencer à regagner ses effets de sortie de combat, et être immédiatement surpris par une attaque impromptue de la créature.

Dit autrement la créature peut surprendre les joueurs et le **MJ** se devra de tromper les chasseurs en leur attribuant leurs effets, sachant pertinemment que la créature est capable d'attaquer ses cibles à tout moment³³.

16.3.19. Destruction du terrain

La destruction du terrain reste entièrement à l'appréciation du **MJ**. Les indications qui suivent proposent une manière de la mettre en scène et de l'arbitrer, mais ne constituent en aucun cas une règle. Le **MJ** peut les adapter, les ignorer ou employer une autre méthode selon les besoins de la partie.

Dans cette proposition, les dégâts d'une attaque indiquent ce qu'elle peut briser, son torque estimé ce qu'elle peut déplacer ou faire s'effondrer, et sa zone d'effet l'étendue des destructions. Les seuils suivants servent uniquement de repères :

Destruction	Dégâts	☺	Rayon	Exemples
Mineure	10+	20+	1–2 m	Mobilier, porte, cloison légère ou sol meuble.
Importante	20+	40+	3–6 m	Arbre, mur de pierre ou petite structure.
Massive	35+	70+	7 m ou plus	Fortifications, petit bâtiment ou déformation majeure du terrain.

Une attaque n'a pas besoin d'atteindre les trois seuils d'une ligne. Utilisez la valeur la plus pertinente selon sa nature : une lame peut trancher un obstacle grâce à ses dégâts sans le projeter, tandis qu'un impact possédant un torque élevé peut renverser un mur sans le pulvériser. Le rayon ne mesure que l'étendue affectée et ne permet pas, à lui seul, de détruire un matériau trop résistant.

À retenir

Adaptez toujours ces indications au matériau, au type de dégâts, à la préparation de l'attaque et aux besoins de la scène. Une attaque de feu embrasera plus facilement une construction en bois, tandis qu'un mur renforcé pourra exiger un seuil supérieur ou plusieurs impacts. Un élément indispensable au scénario ne devrait jamais être détruit automatiquement sans que les joueurs en soient avertis.

³³Il peut s'agir d'une forme de malice de la créature ou simplement d'une capacité inconnue ou non documentée jusque-là.

16.4. Transcendance

Lors d'un combat, les enfants des calamités (chasseurs comme créatures) se jettent corps et âme dans la bataille, et leur essence se trouve galvanisée par l'affrontement et la fureur de vaincre (ou, à défaut, l'instinct de survie). De cette essence en ébullition, ils peuvent tirer une puissance inouïe inatteignable dans des circonstances normales.

En combat lors d'une chasse, toutes les réussites critiques qui sont tirées sur des jets à l'encontre d'un adversaire sont comptabilisés sous forme de marqueurs dans une réserve commune pour tous les chasseurs appelée **jauge de Transcendance**. Il en va de même pour la ou les créatures qui accumulent des marqueurs dans une réserve qui leur est propre.

À retenir

Il est conseillé d'utiliser des jetons mis dans un pot commun pour représenter les marqueurs de transcendance.

Par définition, tous les dés obtenant un résultat en dessous de la valeur de **seuil de Transcendance** sont considérés comme réussite critique et ajoutent à la **jauge de Transcendance**. Égal a (1) pour les chasseurs par défaut, il est possible pour un chasseur d'augmenter son **seuil de Transcendance** via des techniques d'écoles martiales, ou via des consommables.

Les joueurs peuvent à tout moment — avec le consentement du reste de leur groupe — consommer ces marqueurs de transcendance pour déclencher une attaque d'altération.

Pour ce faire, le personnage retire autant de marqueurs de cette réserve qu'il le souhaite et les substitue aux dés de son attaque, qu'il effectuera normalement. Les dés ainsi obtenus sont des **dés sans nature** : ils peuvent donc servir avec n'importe quelle arme, indépendamment de la caractéristique choisie pour le tour, mais ne génèrent pas eux-mêmes de nouveaux marqueurs de transcendance.

16.4.1. Contrecoup de la Transcendance

Après avoir résolu une action pour laquelle il a dépensé au moins un marqueur de la **jauge de Transcendance**, un chasseur gagne **Fatigue de Transcendance**. Ce contrecoup s'applique uniformément pour toute action utilisant directement des marqueurs de Transcendance.

Utiliser de nouveau la Transcendance alors que vous subissez déjà **Fatigue de Transcendance** remplace cette altération par **Épuisement de Transcendance** après la résolution de l'action.

Seul contre tous

Si vous êtes le seul chasseur de votre équipe encore en vie dans la **zone de combat**, les bonus de **Fatigue de Transcendance** et **Épuisement de Transcendance** s'appliquent. Les créatures alliées, familiers et personnages qui ne sont pas des chasseurs n'empêchent pas cette condition. Dès qu'un autre chasseur vivant rejoint votre équipe, ces bonus cessent.

Si cette attaque réussit, elle inflige automatiquement un test de résistance à l'altération liée au type de l'attaque à sa cible.

Si la cible n'a pas encore subi d'altérations de cet élément, l'attaque infligera une altération mineure ; si elle en a déjà subi une ou plusieurs, elle subira une altération majeure ; et si elle a déjà subi plusieurs altérations majeures, elle pourra infliger une altération transcendantale³⁴.

³⁴Il s'agit des mêmes règles que l'application naturelle des altérations, à la différence que le test est forcé par l'utilisation de la **[jauge de Transcendance]**.

Bien que la vitesse de progression entre ces paliers soit entièrement à la discrétion du MJ, et que le test soit grandement influencé par la résistance à ces types de dégâts ainsi que par les points de vie restants sur cette localisation, le test est forcé sur la créature, qui pourra ainsi être (partiellement ou non) neutralisée ou grandement affaiblie.

16.5. Actions physiques d'éclat

Une saisie, un rodéo, une chevauchée et toute autre forme de combat acrobatique ou épique sont des **actions physiques d'éclat**.

Cette catégorie couvre également les faits d'armes les plus épiques : agripper une créature en plein mouvement, la soulever ou la projeter violemment au sol, maintenir une chaîne titanesque et une créature y étant enchaînée. L'ampleur du résultat reste limitée par la narration et se traduit par la difficulté du test, pas par une mécanique distincte.

Pour tenter une action physique d'éclat, décrivez le résultat recherché et dépensez une **action neutre**. Le MJ choisit une caractéristique, une compétence et une difficulté adaptées à la situation, puis l'action est résolue en premier lieu par le test du chasseur.

- Les compétences d'Athlétisme, et en particulier les spécialités *Saisie* et *Rodéo*, conviennent respectivement pour retenir ou déplacer une cible et pour monter une créature non consentante.
- Les spécialités *Chevauchée* et *Acrobacie* conviennent pour monter une créature consentante, bondir sur une cible, rester sur son dos ou s'y déplacer.
- Une autre association peut être utilisée lorsque la description et les moyens employés la justifient.

Lorsqu'aucune compétence ne convient, le MJ peut demander un test direct de ☹ ou de Vitesse. Comme ces valeurs sont des **secondaires** et peuvent atteindre des totaux très supérieurs aux caractéristiques ordinaires, la difficulté d'un tel test ne peut jamais être inférieure à (+★).

La taille, le Torque, la vitesse et les appuis des participants, l'accès à la localisation visée, ainsi que l'état d'alerte ou les immobilisations de la cible servent normalement à fixer la difficulté du test du chasseur. Il n'existe ni valeur de saisie ni coût secondaire à suivre.

En cas de réussite, le résultat annoncé se produit dans les limites de ce que la situation rend physiquement possible. Les degrés de réussite peuvent en augmenter la durée, la stabilité ou l'ampleur. En cas d'échec, l'action est dépensée et le MJ peut appliquer une conséquence logique : chute, position exposée, perte d'un objet ou mouvement subi.

Dans certaines circonstances, la créature peut également effectuer un test de résistance après la réussite du chasseur. Ce test n'annule pas nécessairement l'action : ses degrés de réussite ou d'échec peuvent déterminer jusqu'où le fait d'armes réussit, combien de temps son effet persiste ou dans quelle position les participants terminent. Le MJ décide si ce second test apporte quelque chose à la scène et en interprète toujours le résultat final.

Un fait d'armes généralement bref

Un fait d'armes ne dure habituellement que le temps de l'action employée pour l'accomplir, et ses effets restent normalement limités à cette fenêtre : agripper une créature pour accompagner son mouvement, retenir un membre le temps d'une attaque ou la projeter au sol, par exemple. Il ne s'agit cependant pas d'une limite absolue. Une réussite particulièrement importante ou une chasse construite autour de tels exploits peut leur donner des effets plus durables.

Lorsqu'une action d'éclat crée exceptionnellement une position ou une contrainte durable, celle-ci demeure tant que la logique le permet. Lorsqu'un participant cherche à la modifier ou à s'en libérer,

il dépense à son tour une **action neutre** et effectue un nouveau test de compétence. Le MJ peut aussi demander un nouveau test si un bouleversement important remet directement la situation en cause, par exemple un envol brutal, un choc contre un mur ou la destruction d'un appui.

Une action physique d'éclat ne remplace pas les autres actions accomplies dans cette position. Attaquer, se déplacer ou utiliser un objet conserve son coût et ses règles ordinaires. Le test d'éclat permet seulement d'obtenir ou de conserver la position, l'accès ou la contrainte décrite.

À retenir

Autorisez les descriptions ambitieuses, puis traduisez leur difficulté dans le test. Une action impossible dans la fiction reste impossible : agripper une aile ne suffit pas à immobiliser une créature gigantesque, mais peut permettre de rester accroché, d'atteindre une localisation ou de gêner son mouvement.

Tout est permis tant que le fait d'armes devient un temps fort de la narration sans interrompre, trivialisier ou accaparer la chasse. Cette prudence n'interdit pas de concevoir une créature dont une grande partie du combat repose précisément sur ces actions : une chasse peut demander de l'agripper, de tenir ses membres, de l'escalader puis de la projeter au sol. Dans ce cas, ces faits d'armes constituent le cœur annoncé de l'affrontement plutôt qu'une façon de le contourner.

16.5.1. Être saisi par une créature

Certaines créatures possèdent une action de **saisie** assortie d'une *valeur de saisie*. Lorsque la saisie commence, sa cible peut immédiatement effectuer une **pseudo-défense** pour tenter de se libérer. Chaque réussite finale diminue la valeur de saisie d'un point ; si elle atteint zéro, la cible se libère avant que la saisie ne prenne effet.

Un personnage saisi n'est pas sans recours. Il peut toujours attaquer, utiliser ses techniques et ses objets, se défendre ou accomplir toute autre action que la position permet. Les tests dont les mouvements sont gênés par la prise subissent cependant (+★★★) voir impossibles. Il ne peut pas s'éloigner de la créature sans mettre fin à la saisie et l'accompagne lorsque celle-ci le déplace, sauf si la description de l'action indique un effet plus précis.

Une pseudo-défense peut utiliser une action de trois façons se résolvant normalement mais diminuant la valeur de la saisie de leur réussites à la place :

- une **action offensive** pour frapper, couper ou briser la partie qui maintient la prise ; elle est résolue comme une attaque ordinaire ;
- une **action de mouvement** pour se débattre, battre des membres ou profiter de son élan afin de glisser hors de la prise ; elle est résolue comme une défense ;
- une **action défensive** pour employer contorsions, force pure, prises et leviers ; elle est elle aussi résolue comme un repositionnement.

Le MJ peut changer le seuil de base du jet selon la saisie, la partie du corps tenue et la compétence ou caractéristique employée. Chaque réussite finale diminue la valeur de saisie d'un point ; à zéro, la prise cesse immédiatement.

Cette pseudo-défense peut être effectuée immédiatement lorsque la saisie commence, même si l'action choisie ne serait normalement pas utilisable pendant une **réponse**. Par la suite, le personnage peut renouveler la tentative pendant son tour en dépensant l'action correspondante. Un allié peut l'aider de la même manière, notamment en attaquant la partie qui maintient la prise.

Une saisie peut préciser quelles localisations restent libres, imposer un malus différent ou offrir d'autres moyens de s'échapper. Sa description prime toujours sur ces règles générales. Les règles permettant au MJ de construire et faire agir ces saisies figurent dans le Livre du MJ.

16.6. Types de dégâts

Les dégâts sont répartis en plusieurs catégories selon leur type, ces types influent sur les résistances appliquées, et sur les éventuelles afflictions associées.

16.6.1. Dégâts physiques

Les dégâts physiques sont répartis en trois sous-catégories, , , .

Lorsqu'une attaque inflige des dégâts physiques, la compétence utilisée pour y résister est **Résistance Physique**, ainsi que la résistance directement associée.

Toutes ces compétences sont des spécialités et réduisent les dégâts de 2 pour chaque niveau (noté d'un (+)).

Par exemple

Une créature (Résistance physique (+), Résistance au contondant (++)), Résistance au perçant (+)) qui subit 5 dégâts contondants les réduirait de 6. Si ces dégâts étaient perçants, elle les réduirait de 4, et s'ils étaient tranchants, elle les réduirait de 2.

16.6.1.1. Modes des armes et modes d'attaques

Lors d'une attaque physique, le mode de l'arme déterminera le type de dégâts de l'attaque. Certaines armes peuvent être maniées de plusieurs façons et offrent ainsi plusieurs modes dits [mode dégradé] ou [[mode mineur]]. En les utilisant il est ainsi possible de décider d'opter pour un de ces modes et sélectionner un autre type de dégât en échange d'un malus aux dégâts de l'arme.

Ces malus sont de -1 dégât aux dégâts totaux infligés par l'arme pour une attaque dans un mode dégradé et -2 pour une attaque faite dans un mode mineur.

16.6.2. Dégâts élémentaires

Certaines capacités, certaines potions et certains équipements de maître peuvent infliger des dégâts élémentaires (parfois appelés par abus de langage *magiques*). Il est possible d'y résister via les compétences de résistances aux couleurs élémentaires ou de résistances aux éléments.

Les attaques élémentaires sont séparées en deux grandes catégories, aussi appelées **Couleurs** : , incluant , , ,  ; et **C**, incluant , , , et .

Lorsqu'une attaque inflige des dégâts élémentaires basiques, ceux-ci sont résistés par la compétence **Résistance**  ou **Résistance** **C** ainsi que la résistance à l'élément associé.

Lorsqu'une attaque inflige des dégâts élémentaires complexes (**C** ou ), ces dégâts sont résistés par la plus basse résistance parmi les éléments de cette **couleur**, ainsi que par la résistance correspondante.

À retenir

À moins qu'une capacité laisse directement un chasseur choisir un élément, ce dernier ne peut choisir que des éléments auxquels il a accès et ne peut choisir que des éléments basiques. Si une capacité devrait lui permettre de lancer une attaque élémentaire mais qu'il n'a accès à aucun élément, ce dernier infligera des dégâts sans type associé, bénéficiant de la plus haute résistance

élémentaire de la créature, n'infligeant aucune altération et ayant un **seuil de Transcendance** toujours égal à zéro.

16.6.3. Dégâts d'essence

- ○ : Dégâts physiques faibles utilisant la meilleure résistance physique de la cible. Ils n'ont pas d'altérations associées, peuvent être esquivés ou parés et sont absorbés normalement par les éventuelles protections.
- △ : Dégâts ignorant toutes les résistances et toutes les protections, ils n'ont pas d'altérations associées. Ces dégâts ne peuvent pas être parés ou esquivés sans utiliser une technique de tiers équivalente à l'attaque ayant infligé les dégâts purs.
- ✨ : Couleur fondamentale élémentaire, ces dégâts sont liés aux calamités célestes, seuls les fils de ces calamités peuvent être source directe de ces dégâts. Si un effet venait à copier l'élément d'une attaque céleste, cet effet inflige des dégâts bruts à la place. Ces dégâts ne peuvent être réduits que par des protections et résistances (Célestes).
- ☾ : Couleur fondamentale élémentaire, ces dégâts sont liés aux calamités abyssales, seuls les enfants de ces calamités peuvent être source directe de ces dégâts. Si un effet venait à copier l'élément d'une attaque abyssale, cet effet inflige des dégâts bruts à la place. Ces dégâts ne peuvent être réduits que par des protections et Résistances (Abyssal).
- **Existence** (🌀) : Dégâts absolus, ces dégâts ignorent toute forme de résistance, ces attaques ne peuvent être parées ou esquivées sans utiliser un pouvoir de tiers équivalent à celui de l'attaque. Toutes les attaques d'existence sont associées à l'altération **Seuil de l'inexistence**. Cet élément ne peut être infligé que par des êtres transcendants (après le septième seuil d'évolution de la marque pour les joueurs). Si une capacité venait à copier l'élément d'une attaque d'Existence, elle inflige des dégâts purs à la place.

16.7. Dégâts de projectiles improvisés

Les dégâts de projectiles improvisés (ou de projectiles autopropulsés) dépendent de trois critères, leur masse, leur vitesse et leur forme.

16.7.1. Dégâts de base

- **Objet Très Léger** (<1 kg) — *Arme de lancer, potion* : 1 dégât
- **Objet Léger** (1-10 kg) — *Arme, petit rocher* : 2 dégâts
- **Objet Moyen** (10-50 kg) — *Arme moyenne, petit tronc d'arbre* : 3 dégâts
- **Objet Lourd** (50-100 kg) — *Gros rocher, coéquipier, arme lourde* : 4-5 dégâts
- **Objet Très Lourd** (100-500 kg) — *Très gros rocher, coéquipier en armure, monture* : 6-7 dégâts

16.7.2. Dégâts supplémentaires

Certains attributs du projectile peuvent lui justifier des dégâts supplémentaires ou au contraire un malus de dégâts.

16.7.2.1. Forme propice

Une forme particulièrement propice aux dégâts pourra donner lieu à un bonus général de dégâts ou anti-matériel ; en général de l'ordre de +1 ou +2 et/ou +1🌀().

Par exemple

Un objet couvert de piques, barbelés ou lames en tous genres offrira toujours plus de dégâts que son contrepart fait d'une surface plane, à masse équivalente.

16.7.2.2. Forme situationnelle

Une forme qui peut infliger des dégâts si elle est bien orientée pourra donner lieu à un bonus en cas de réussite, par exemple si le lanceur arrive à tirer parti d'un pic ou d'une surface tranchante.

Ce bonus pourra être matérialisé par un bonus par réussite (en général +1 ou +2) et une à deux réussites supplémentaires possibles.

16.7.2.3. Matériaux

Un matériau défavorable aux dégâts pourra infliger un malus aux dégâts généraux de l'objet, par exemple une surface pouvant aisément se déformer ou se plier. Ces malus sont en général de l'ordre de -1 ou -2 pour des objets particulièrement mous ou gélatineux.

16.7.2.4. Exemples

Un tronc d'arbre de taille moyenne avec un bout aiguisé pourra être catégorisé comme l'arme improvisée suivante:

- **Tronc d'arbre aiguisé** — Torque 20, Dégâts: 3/+2 (RMax 3) 🌀 1

Un gigantesque bout de bois planté en tous sens de lances et diverses armes pourra être catégorisé de la façon suivante:

- **Bout de bois con punte** — Torque 50, Dégâts: 5/+0 (RMax 1) 🌀 1

Un exemple moins pertinent :

- **Gélatine de poche avec un morceau de verre dedans** : Torque 3, Dégâts: 0/+1 (RMax 2)

16.7.3. Distance de lancer

Dans le cas d'un lancer, le torque du lanceur détermine à la fois la distance et la masse maximum de l'objet lancé.

Si le poids de l'objet lancé est :

- Inférieur au torque du lanceur : La distance de lancer est égal au torque du lanceur.
- Inférieur au double du torque du lanceur : La distance de lancer est égale à la moitié de son torque.
- Supérieur au double du torque du lanceur : L'objet est trop lourd pour être lancé offensivement.

16.7.4. Distance de chute

Si l'objet n'est pas lancé, mais au contraire tombe de son propre poids (ou si la distance de chute est plus importante que la distance de lancer), des dégâts sont ajoutés pour la distance supplémentaire.

- **Chute courte** (1 à 10m) : +1 dégât.
- **Chute courte** (<20m) : +2 dégâts.
- **Chute longue** (<50 m) : +3 dégâts

16.8. Altération d'état

Il est important de noter que si l'utilisation d'une technique inflige une altération sous certaines (ou aucune) conditions, cette technique prend alors précedence sur les règles d'altérations tierces.

Une altération d'état est un modificateur négatif ou positif affectant une créature ou un chasseur. Celles-ci sont souvent dénotées d'un degré de difficulté (★) et une caractéristique (force, agilité, etc.)

correspondant à la difficulté pour résister à l'altération³⁵. Si la cible de l'altération y résiste, celle-ci est ignorée et n'aura aucun effet.

Si vous êtes victime d'une altération et que celle-ci permet un jet de dés pour y résister, une fois par tour, vous pouvez relancer ce même test à un degré de difficulté inférieur. Si vous le réussissez, vous perdez immédiatement cette altération. Certaines altérations ont une condition de perte (par exemple : Perdu si vous récupérez 5 points de fatigue). Dans ce cas, vous perdez immédiatement l'altération dès que vous remplissez cette condition.

Lorsque vous perdez une altération d'état, vous perdez immédiatement tous les effets négatifs qu'elle vous infligeait. Cependant, dans le cas où cette dernière vous aurait fait perdre des ressources (points de vie, points de vie maximums, actions, actions maximums, points de fatigue maximums, etc.) vous ne regagnez pas ces ressources immédiatement, mais vous pouvez à présent les régénérer normalement.

Les Altérations d'état sont séparées en quatre catégories : altérations mineures, altérations majeures, altérations transcendantes et altérations tierces.

16.8.1. Altérations Mineures

Cette catégorie comprend les altérations liées à un type de dégât **Physique** (↖, ↘ ou ↗) ou **Élémentaire** (🔥, ⚡, 🌪, 💧, 🌫, ⚡, ⚡ et 🌪).

Ces altérations ont en général un effet très limité et ne peuvent complètement neutraliser une créature ou un chasseur.

À moins qu'une technique ou effet ne précise autrement, ces altérations ne peuvent être appliquées si le membre affecté possède une résistance à l'élément associé. Le seuil pour résister à ces altérations est de (★★★), plus (+★★) si la cible est faible à cet élément. La caractéristique employée pour résister à ces altérations est précisée entre parenthèses.

- ↘ – **Saignement** (For) : Marque **individuelle**. À chaque fois que vous subissez un effet de **Saignement**, placez une marque **Saignement** sur la localisation affectée. À la fin de votre tour, perdez deux points de vie pour chaque marque active sous la forme de dégâts △ sur la localisation touchée. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si des premiers secours sont reçus ou si tous les points de vie de la localisation affectée ont été régénérés.
- ↗ – **Sonné** (For) : Vous perdez une action et gagnez un malus de -1 à tous vos seuils jusqu'à la fin de votre tour.
- ↖ – **Traumatisme** (For) : Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.
- 🔥 – **Combustion** (Ag) : Perdez quatre points de vie au début de chaque tour. Si vous effectuez deux **actions de mouvement**, vous pouvez effectuer un jet de résistance à l'altération avec (-★).
- 🌪 – **Secousse** (Per) : Votre vitesse est diminuée de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.
- ⚡ – **Venturis** (Psy) : Vous perdez jusqu'à (+++) dans une résistance élémentaire au choix de votre attaquant jusqu'au début de votre prochain tour.
- 💧 – **Suffocation** (Vol) : Jusqu'au début de votre prochain tour, lorsque vous effectuez une action, vous perdez un point de fatigue. Si vous perdez deux points de fatigue de cette façon, perdez cette altération.
- 🌫 – **Gel** (Vol) : Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.
- ⚡ – **Incinération** (Ag) : Perdez jusqu'à un point d'armure à la fin de votre tour. Si vous perdez des points d'armure de cette façon perdez autant de points de vie sur cette localisation.

³⁵Il existe cependant des altération auxquelles il n'est pas possible de résister. Ces altérations ont en général une condition de résistance et de perte alternative.

- 🌀 — **Enchevêtrement** (Per) : Votre mouvement est diminué de 4, perdez une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- ⚡ — **Ionisation** (Psy) : Diminuez votre résistance à l'⚡ de (+) jusqu'à la fin du combat.
- ☹️ — **Désillusion** (Psy) : Vous gagnez un malus de -2 dégâts et -1 réussite maximum à vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- ⚙️ — **Contentement** (Vol) : Perdez une **action offensive** et une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

À retenir

Conserver le compte des marques de **saignement** peut paraître une tâche dantesque, cependant une pièce ou un des par marque peut grandement faciliter cette tâche. De plus les techniques et façons d'obtenir un **saignement** sont *relativement* rares.

16.8.2. Altérations Majeures

Cette catégorie comprend les altérations liées aux dégâts **Physique**, et aux dégâts **Élémentaire** voir la section **Types de dégâts**, page 239.

Le test pour résister à ces altérations est en général de (★★★) mais peut être augmenté ou diminué de (★★) si la localisation ciblée est vulnérable à l'élément en question. Cependant, une fois appliquées, ces altérations ne peuvent être **perte naturelle d'une altération d'état**.

- ✂️ — **Mutilation** (For) : Vous gagnez un malus de -3 au seuil des actions utilisant ce membre. Perdez cette altération en regagnant la moitié de vos points de vie sur la localisation affectée.
- 🦴 — **Fracture** (For) : À chaque fois que vous effectuez une action utilisant la localisation affectée, perdez jusqu'à un point de fatigue, si vous ne pouvez pas, perdez deux points de vie à la place. Vous perdez cette altération si vous regagnez la moitié de vos points de vie sur la localité touchée.
- 🪓 — **Ravagé** (For) : Au début de votre tour, subissez trois dégâts **purs** sur la localisation touchée. Perdez cette altération en regagnant la totalité de vos points de vie sur la localisation ciblée.
- ⚙️ — **Harmonie** (Psy) : Si vous subissez des dégâts sur une cette localisation subissez autant de dégâts **purs** sur toutes les localisations affectées par harmonie plus une autre localisation au hasard.
- ☄️ — **Chaos** (Vol) : Diminuez tous les effets de soins de moitié, si un effet devait soigner cette localisation uniquement soignez une autre localisation au hasard à la place.

16.8.3. Altérations Transcendantales

Cette catégorie représente l'aboutissement d'une altération : elle résulte de son accumulation et de sa progression naturelle, généralement après plusieurs altérations majeures ou un acharnement prolongé sur une même localisation. Son nom ne signifie pas qu'elle est causée par la Transcendance. Il s'agit d'altérations importantes, capables d'immobiliser ou de grandement diminuer les capacités des cibles affectées. De la même façon que les altérations majeures, elles ne peuvent pas être **perte naturelle d'une altération d'état**.

- ✂️ — **Tranché** (For) : Vous perdez l'usage de la localisation affectée, tous les tests nécessitant cette localisation uniquement échouent automatiquement. Vous perdez cette altération lorsque vous régénérez l'intégralité des points de vie de la localisation affectée.
- 🦴 — **Brisé** (For) : Lorsque vous effectuez une action nécessitant l'usage de la localisation affectée vous perdez cinq points de vie sur cette localisation, si vous ne pouvez pas le faire, cette action échoue automatiquement. Vous perdez cette altération en régénérant la moitié des points de vie de la localisation affectée.

- ✂ — **Choc Métabolique** (For) : Tout les jets nécessitant l'usage de la localisation affectée infligent un malus de (+★) et -3 au seuil et vous font perdre deux points de fatigue. Vous perdez cette altération en régénérant l'intégralité de vos points de vie et la moitié de vos points de fatigue.
- ⚙ — **Congruence** (Psy) : Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos caractéristiques physiques et de vos bonus de dégâts physiques. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.
- ☾ — **Diffraction** (Vol) : Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos actions et toutes vos résistances. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.

16.8.4. Altérations Tierces

Appliquer les effets de potions, pal, piques, et autres désagréments tombe dans la catégorie des altérations tierces. Les conditions pour faire s'appliquer ces dernières sont assez variables, mais peuvent être séparées en trois catégories :

- Si l'altération vise à infliger un changement dans l'état de l'adversaire, il est nécessaire qu'elle soit portée par une attaque, et que celle-ci inflige des dégâts. Ou alors, qu'elle soit justifiée par la narration.

Par exemple

Dans le cas d'un poison, si le personnage décide d'en enduire ses lames, le coup qu'il va porter à sa cible doit passer son armure naturelle pour espérer qu'il fasse effet. En revanche, s'il décide d'en imbiber le corps d'un appât, il suffit de s'assurer que la créature le dévore pour espérer voir la substance faire effet.

- Si l'altération est principalement cosmétique ou ne crée que des changements mineurs, il est tout de même nécessaire que l'attaque porte. Cependant, elle n'a pas besoin de faire des dégâts ; il suffit de faire perdre des points d'armure ou de vie à la cible.

Par exemple

Planter définitivement une flèche dans le derme de la créature ou planter une lance entre des écailles.

- Si l'altération vise à préparer une autre action ou ne crée aucun changement, elle nécessitera un jet de compétence ou d'avoir réussi d'un degré ou plus l'attaque associée au jet.

Par exemple

Un joueur veut lancer une corde en lasso autour d'une corne, placer une chaîne au cou de la créature, etc.

Ces règles sont uniquement là pour aider le MJ à trancher dans des situations de litige, si le flot de la narration emmène la partie ailleurs, n'hésitez pas à les ignorer.

16.8.5. Résistances

À moins qu'il ne soit précisé autrement, lorsqu'une source vous inflige à nouveau une altération d'état identique à l'une de celles qui vous affligeait déjà, cette altération regagne sa durée initiale. En revanche, les jets pour y résister ont désormais leur seuil de difficulté égal à celui initial, moins un

pour chaque application successive. Une fois l'altération résistée, le seuil de difficulté reprend sa valeur initiale.

Par exemple

Une secousse à (★★★★) passe à (★★★) puis à (★★), etc...) à chaque fois qu'elle est subie, jusqu'à ce qu'elle soit résistée. Une fois résistée, cette altération reprend sa valeur initiale de (★★★★).

À retenir

L'idée derrière cette règle est d'offrir une façon de résister à une créature ou un personnage utilisant en boucle la même technique. Ignorez entièrement cette règle si ces applications sont relativement peu nombreuses ou suffisamment espacées dans le temps.

Lorsque des chasseurs s'acharnent sans succès à infliger la même altération, que ce soit par le biais d'une technique ou simplement via des attaques successives infligeant le même élément, le MJ peut décider d'augmenter la difficulté du jet de (+★) cumulativement, représentant une résistance s'épuisant peu à peu. Au moment où cette résistance est franchie cependant, tous ces bonus sont perdus et les chasseurs doivent reprendre leur travail de sape de zéro.

À retenir

Cette mécanique de *sape* est un moyen simple de récompenser des efforts concertés de chasseurs et mitiger un échec. Ainsi, un échec, surtout sur une technique ayant coûté de la ✨ n'aura pas *aucun effet* et servira de premier pas pour infliger une altération à la créature.

16.8.6. Applications naturelles des altérations

Lors d'un combat, un membre qui a perdu tout ses points de vie n'est plus en mesure d'effectuer des attaques, mais il peut tout de même être utilisé pour d'autres actions (portage d'objets, parades, déplacement, etc.). Seules les altérations, et ce surtout lorsqu'elles sont de niveau transcendantal, peuvent entraîner une désactivation totale d'un membre, le rendant inopérable pour toute action, même auxiliaire.

L'application naturelle desdites altérations est entièrement à la discrétion du MJ, bien qu'il soit préférable de limiter la distribution de ces altérations à des moments narratifs forts, afin d'éviter au maximum de ralentir la narration avec ces derniers.

Les altérations pourront ainsi se produire suite à un grand impact, ou si ces dégâts correspondent à un élément duquel la cible est particulièrement vulnérable. De plus une répétition d'altérations majeures ou un grand nombre d'attaques sur un membre bas en points de vie pourra entraîner une altération Transcendantale.

À retenir

Ce que représente un *Grand impact* ou une *répétition d'attaques* est entièrement à la discrétion du MJ. La clef des altérations est de rajouter de la saveur à un choix conscient dans les types de dégâts utilisés par les chasseurs, et aucunement de ralentir la narration. De ce fait, si tous les joueurs essayent désespérément de briser un membre en enchaînant les attaques contondantes, il peut être intéressant de les récompenser en forçant la créature à effectuer des jets de résistance

à cette altération (d'abord altération mineure puis progressivement majeure et éventuellement transcendante.). À l'inverse, si tous les joueurs utilisent des éléments différents sans vraiment se soucier d'une stratégie, il n'est pas nécessaire de tenir les comptes de chaque élément et chaque partie touchée tant que les joueurs ne choisissent pas de se concentrer sur un élément.

En plus de considérer les grands impacts le MJ doit aussi considérer l'avancement du combat et l'accumulation des dégâts, pour ce faire il existe plusieurs moyens de comptabiliser les attaques:

Suivi par type d'attaque : Le MJ tient le décompte de chaque attaque de chaque type (contondante, tranchante, élémentaire...) et, lorsqu'un seuil précis est atteint, inflige l'altération correspondante (mineure, majeure, transcendante).

- *Avantage :* La méthode est précise et alignée sur la stratégie du groupe.
- *Inconvénient :* Elle devient fastidieuse si le nombre de types d'attaques augmente.

Tableau de niveaux : Le MJ crée un tableau simple qui attribue un niveau d'altération à chaque membre en fonction de son nombre total de PV. Le type d'altération déclenché sera du type d'attaque le plus utilisé dans la rencontre.

- *Avantage :* Cette approche est rapide à appliquer et évite les comptes minutieux.
- *Inconvénient :* Elle peut être imprécise, oblige le maître de jeu à improviser les altérations et à rester attentif aux éléments utilisés.

Niveau de résistance	Altération Mineure	Majeure	Fondamentale
Très Faible	60% PV	40% PV	20% PV
Neutre	50% PV	25% PV	0% PV
Forte	40% PV	10% PV	-20% PV

Tableau 1. – A quel seuil de points de vie envisager d'appliquer une altération (cas d'une utilisation unifiée des types d'attaque)

16.8.7. Altérations et créatures

Cibler spécifiquement une partie de l'anatomie d'une créature peut être une stratégie viable pour certaines équipes de chasseurs ou contre certains monstres spécifiques. Cette course d'action vise à sérieusement invalider une créature ou à neutraliser une partie de son arsenal de combat trop dangereux à affronter.

16.8.7.1. Attaques sur des membres

Ces attaques ne peuvent pas tuer leur cible (sauf circonstances exceptionnelles), elles peuvent aider à la capture et servent en général à limiter l'arsenal adverse. Les membres des créatures étant en général moins blindés que leur torse et tête, cette approche peut séduire un groupe de chasseurs offrant un combat de plus en plus simple au fur et à mesure des membres brisés.

Cette approche peut en revanche présenter un grand défaut si les créatures possèdent l'aptitude à régénérer leurs membres avec leur passif de survie.

16.8.7.2. Attaques sur le tronc et le crâne

Souvent renforcés d'un cuir plus épais, d'écailles, ou de tout autre élément leur donnant une très grande endurance, ses membres vitaux sont bien plus durs à attaquer pour les chasseurs étant donné la fâcheuse manie des créatures à vouloir éviter la mort. Adopter pour stratégie de viser ces points vitaux présentera souvent une bien plus grande résistance aux combattants, mais assure en échange une victoire totale une fois détruite, rendant cette option très attrayante.

16.8.7.3. Altérations uniques

Certaines attaques très ciblées peuvent donner naissance à une altération unique spécifique à la créature affrontée. Ces altérations sont entièrement à la discrétion du MJ, qui décide préalablement des effets que certaines actions des joueurs peuvent déclencher.

Par exemple

Une créature possédant un organe de sangressence particulièrement visible pourrait subir une altération liée à la destruction de cet organe, l'empêchant d'utiliser ses aptitudes de Sangressence ou lui infligeant des dégâts à chaque utilisation.

Le MJ peut également décider des conditions spécifiques déclenchant immédiatement l'altération. Ces conditions peuvent varier de dégâts infligés, de la nature de ces dégâts, à d'autres altérations à infliger à la créature (appliquer un poison, enrager la créature, etc.).

Ces altérations existent dans le but de récompenser l'investissement des joueurs dans un détail particulier d'une créature. Elles peuvent être improvisées à la volée ou préparées à l'avance pour un combat, voire faire partie intégrante de la stratégie nécessaire pour réussir.

16.8.8. Altérations et créatures

Au même titre que les joueurs les créatures subissent des altérations, cependant dû à leur nature particulière, celle-ci disposent de nombreux tours d'initiatives. Les altérations sur les créatures sont de ce fait « moins efficaces », puisque pouvant être résistées plusieurs fois en un tour, et pouvant ainsi se débarrasser d'une altération durement infligée en moins d'un tour. Cette nature rend extrêmement difficile d'abuser d'altérations simples pour espérer nullifier entièrement une créature, et ainsi les chasseurs devront redoubler d'ingéniosité et bien planifier leurs actions et altérations pour mitiger la haine que pourra infliger cette dernière.

Les marques sont cependant légèrement différentes de par leur nature, n'étant résistées qu'une seule fois, à leur pose. Ces dernières n'infligeront leur effets qu'une fois par tour, au début du tour d'initiative.

16.8.9. Altérations et créatures

Au même titre que les chasseurs, les créatures peuvent subir des altérations. Leur fonctionnement est cependant influencé par une particularité importante : une créature dispose généralement de plusieurs tours d'initiative au cours d'un même tour de jeu. Lorsqu'une altération permet d'effectuer une résistance pour y mettre fin, la créature peut donc être amenée à effectuer plusieurs de ces résistances au cours d'un même tour de jeu. Une altération difficilement infligée peut ainsi disparaître bien plus rapidement sur une créature que sur un chasseur.

Il est par conséquent difficile de neutraliser entièrement une créature en accumulant simplement des altérations. Leur utilisation demande davantage de coordination : les chasseurs devront choisir avec soin le moment où ils les infligent et combiner leurs effets afin de limiter au mieux les actions les plus dangereuses de leur proie.

À retenir

Les altérations ne sont pas pour autant inefficaces contre les créatures. Leur intérêt réside surtout à les appliquer au bon moment.

Une altération infligée juste avant un tour d'initiative important peut empêcher ou limiter une action dangereuse, même si la créature parvient à s'en débarrasser peu après. Cherchez donc

moins à neutraliser durablement une créature qu'à perturber ses actions au moment où elles comptent le plus.

16.8.9.1. Cas particulier des marques

Les **Altération à marques** fonctionnent légèrement différemment. Contrairement aux autres altérations, elles ne sont résistées qu'une seule fois, au moment où elles sont infligées. De par ce fait, leurs effets se déclenchent qu'une seule fois par tour, au début du premier tour d'initiative de la créature.

16.9. Récupération

La récupération regroupe tous les moyens permettant à un personnage de résorber les conséquences d'un effort, d'une blessure ou d'une affliction. Elle distingue les ressources ordinaires, qui reviennent au rythme habituel, des conséquences **aggravés** qui exigent du temps, des soins ou une condition particulière.

16.9.1. Soins et médecine

Le concept de soins pour les enfants des calamités est un peu particulier, capables de digérer sans broncher des substances qui plieraient de douleur un homme ordinaire, capables de régénérer des membres entiers en quelques semaines de convalescence, le point central de la médecine pour les enfants des calamités devient donc une alimentation abondante, et beaucoup de repos.

Cependant, bien que ces deux points restent les plus importants, de nombreuses substances accélèrent grandement leur rétablissement, et de nombreux concepts chirurgicaux peuvent leurs êtres bénéficiaires (l'ablation du tronc d'arbre dans l'abdomen par exemple).

16.9.1.1. Règles de soins

Pour chaque membre blessé, et pour chaque affliction, il est possible de lancer un jet de soins. Celui-ci prendra entre une dizaine de secondes pour des premiers secours rapides, une vingtaine de minutes pour des premiers soins et quelques heures pour médecine et chirurgie, ces valeurs sont évidemment à moduler selon les degrés de réussite.

Les premiers secours peuvent arrêter les effets d'une altération physique (saignement, choc métabolique, mutilation si le membre est rattaché) et faire regagner quelques points de vie (1 à deux selon les réussites), ces soins ne peuvent soigner les blessures aggravées.

Les premiers soins permettent d'arrêter les effets d'une affliction physique ou élémentaire et de regagner des points de vie (1 à 2d6 selon les réussites et potentiellement un à deux dégâts aggravés sur d'excellentes réussites).

Les soins avancés permettent d'arrêter la plupart des altérations non-légendaires (selon les degrés de réussite), et permettent de regagner jusqu'à plusieurs d10 points de vie, plusieurs points de vie aggravés et regagner d'éventuels points de caractéristiques temporairement perdus.

Les blessures dont les points de vie sont **aggravés** suivent les conditions de récupération annoncées lorsqu'elles sont infligées, voir la section **Les ressources aggravées**, page 250.

16.9.1.2. Dégâts létaux

Lorsqu'un personnage devrait mourir, il bénéficie en général d'une règle lui permettant de revenir immédiatement en combat (il s'agit du passif de son sang de calamité). S'il advenait que le chasseur doive mourir normalement, il est incapacité à la place et compte comme mort.

La première fois qu'il est incapacité, il doit être soigné de la moitié de ses points de vie pour pouvoir revenir au combat. Il perd tous les effets négatifs qu'il avait sur lui (saignements, paralysies, etc.) mais bénéficie de l'effet **Grièvement blessé**.

La deuxième fois qu'il est incapacité, il doit être soigné de la totalité de ses points de vie pour reprendre connaissance, il ne perd pas les effets négatifs qu'il possédait et gagne l'altération **À l'article de la mort**.

Comme son nom l'indique, cette altération précède une neutralisation totale, et en effet, la prochaine fois que le personnage devrait se retrouver à zéro point de vie, il ne peut être ramené en combat (sauf par un effet qui contredirait explicitement cette règle). À la place, il est laissé pour mort par la créature, qui ne le dévorera que si elle en a véritablement le temps (si aucune autre menace n'est présente à **à proximité**).

Le sort du personnage est désormais dans les mains de ses coéquipiers qui pourront décider de rapatrier son cadavre moribond, ou des aléas du destin si ses coéquipiers ont pris la poudre d'escampette. Il est à noter qu'il peut parfois arriver à un personnage de reprendre connaissance, partiellement digéré et recraché sur un bas-côté par une créature ayant perdu son appétit. Cependant, cette destinée est entièrement dans les mains du **MJ** qui peut décider de "sauver" un personnage en le mutilant grièvement (temporairement ou non, car certaines blessures de superprédateurs ne guérissent jamais) et le laissant comme objectif à récupérer par ses anciens (ou nouveaux) camarades.

16.9.2. Fatigue

La fatigue représente à la fois une ressource, qui peut être utilisée pour activer certaines techniques, renforcer une attaque ou parade, ou lors d'actions à très haut niveau d'adrénaline (se jeter à terre par exemple). Elle représente aussi à quel point le personnage ou la créature est proche de l'épuisement total.

16.9.2.1. Utilisation de la fatigue

Utiliser la fatigue permet à un chasseur un rapide gain de puissance en échange d'une ressource unique qu'il pourra difficilement regagner lors du combat. Certaines techniques possèdent un coût en fatigue associé représentant une demande importante sur le métabolisme du chasseur.

Une fois par tour, en dernier recours, un chasseur peut dépenser un point de fatigue pour ajouter un **dé sans nature** à son **réserve active**. Ce dé peut être utilisé dès son obtention et suit toutes les règles des **dés sans nature**.

16.9.2.2. Actions prolongées

Un certain nombre d'actions, en combat comme hors combat, imputent un lourd coût sur le physique de leurs acteurs. Ainsi, si effectuer un sprint n'aura aucun coût en fatigue associé, une longue course drainera l'endurance du chasseur la pratiquant.

La règle la plus simple à appliquer est d'associer un coût en fatigue aux actions et de demander un jet dans la compétence associée, un échec entraînant une prise de fatigue et une réussite une augmentation de la difficulté du prochain jet.

Lorsqu'un effort met principalement à l'épreuve la capacité du personnage à tenir sur la durée plutôt qu'un savoir-faire particulier, utilisez sa compétence **Endurance**.

La **Résistance à la fatigue** n'est pas la compétence employée pour effectuer ces actions. Il s'agit d'une résistance spéciale : chaque niveau diminue d'un degré la difficulté de tous les tests visant à éviter l'accumulation de fatigue, quelle que soit la compétence demandée par l'effort. Elle ne réduit ni une perte de fatigue automatique, ni un coût volontairement payé pour une technique, un pouvoir ou le renforcement d'une action.

À retenir

N'importe quelle variante de cette règle peut être utilisée, l'essentiel est de montrer que de lourdes actions ne peuvent être continuées indéfiniment, et que les entamer avant un combat impliquera le risque de diminuer ses options pour celui-ci.

16.9.2.3. Impact de la fatigue

Lorsque vous avez perdu la moitié de votre réserve de fatigue, vous ne pouvez plus utiliser la fatigue pour renforcer vos actions (vous pouvez toujours l'utiliser pour les techniques expliquant leur dépense).

Lorsque vous avez utilisé les trois quarts de vos points de fatigue, vous ne pouvez plus utiliser volontairement vos points de fatigue.

Lorsque vous atteignez zéro point de fatigue, vous devez effectuer un test d' **Endurance** (★), augmenté de (+★) à chaque tour. Appliquez normalement votre **Résistance à la fatigue** à la difficulté de ce test. L'échouer entraîne l'altération d'état **Assommé**.

16.9.3. Récupération de la fatigue

La fatigue ordinaire ne peut pas être récupérée pendant un combat, sauf si une technique ou un effet l'indique explicitement. Une fois en sécurité, un chasseur récupère un point de fatigue par heure de repos. Une nuit complète de sommeil, accompagnée d'eau et de nourriture en quantité suffisante, lui rend toute sa fatigue ordinaire.

Le maître de jeu peut ralentir ou empêcher cette récupération lorsque les conditions ne permettent pas un véritable repos : veille forcée, froid extrême, manque de nourriture, douleur persistante ou poursuite d'une opération éprouvante. À l'inverse, un abri sûr, des soins appropriés ou des consommables adaptés peuvent accélérer le rétablissement.

16.9.4. Les ressources aggravées

Une perte d'une **ressource aggravée** représente une conséquence durable que l'organisme ne peut pas résorber au rythme habituel. Des points de fatigue, des points de vie ou des points de toxicité peuvent devenir **aggravés** ; le maître de jeu peut appliquer le même principe à une altération ou à toute autre ressource temporaire.

Un point **aggravé** compte comme un point normalement perdu ou dépensé pour tous les seuils et effets de la ressource concernée. Il est cependant noté séparément et ne peut pas être récupéré par les moyens ordinaires. Lorsque le maître de jeu inflige une **ressource aggravée**, il annonce également sa condition de récupération : repos prolongé, soins adaptés, traitement d'une toxine, fin d'une expédition ou toute autre étape appropriée. Cette récupération peut demander quelques heures, plusieurs jours, voire plusieurs semaines.

Le maître de jeu peut infliger des ressources aggravées lorsqu'un personnage impose à son organisme une contrainte exceptionnelle : survivre longtemps dans un état proche de la mort, poursuivre un effort malgré l'épuisement, subir une blessure particulièrement grave ou s'exposer durablement à un environnement hostile. Elles peuvent aussi rythmer une opération de longue haleine : la fatigue aggravée accumulée représente alors l'organisme qui peine progressivement à suivre, même lorsque les pauses permettent de récupérer la fatigue ordinaire.

À retenir

Les ressources aggravées servent à donner un poids mécanique durable à une décision clairement dangereuse. Elles ne devraient être ni une surprise ni une punition arbitraire : annoncez le risque avant l'action lorsque cela est possible, adaptez la durée à l'échelle du scénario et donnez aux joueurs un moyen identifiable d'organiser la récupération de leurs personnages.

16.10. Danger et prédation

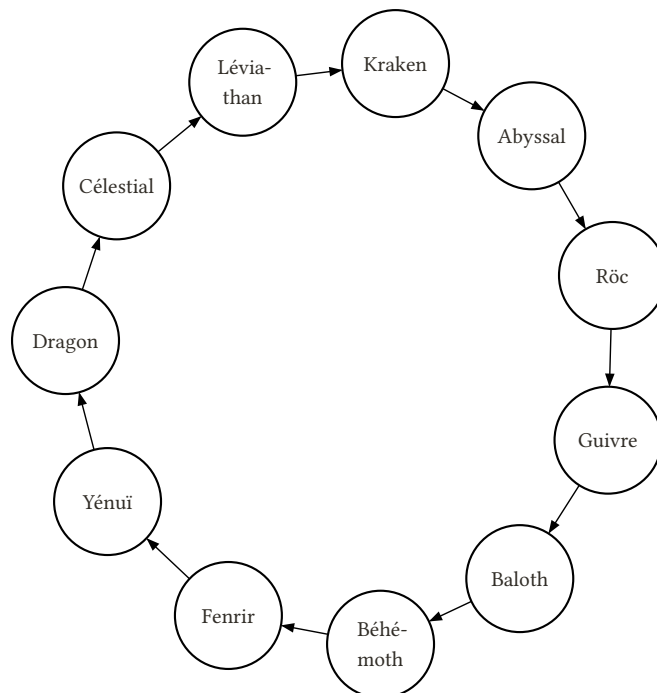
16.10.1. Peur et sang des calamités

Le concept de peur est très difficile à décrire chez des créatures telles que les enfants des calamités (et des ex-humains partageant leur sang). Pour la plupart des espèces, la peur se manifeste sous la forme d'un instinct de survie poussant la créature à fuir le danger jusqu'à ce qu'elle soit acculée ou mortellement blessée et, une fois poussée dans ses derniers retranchements, à combattre avec acharnement. Cependant, nombreux sont les contre-exemples de créatures n'ayant connu que trop peu de prédateurs pour adopter un tel comportement, certains alphas ou les membres de certaines sous-espèces. De ce fait, il est toujours risqué de baser une stratégie sur le type de réponse au danger que possédera une créature.

Ces traits de caractère se retrouvent d'ailleurs auprès des chasseurs qui partagent leur sang.

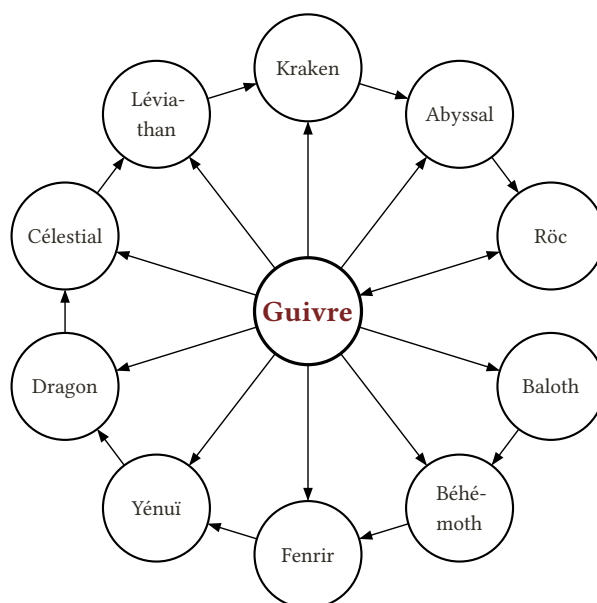
16.10.2. Calamités et cycle de prédateurs

Le cycle de prédation est un sujet très débattu au sein de la communauté des experts. Selon la plupart des érudits, celui-ci peut être résumé de la façon suivante :



Cependant, il convient de lui associer un bémol important : selon les éléments, le stade d'évolution, le terrain, l'âge et l'expérience de la créature, le cycle de prédation peut être extrêmement différent, de plus de nombreuses sous-espèces n'obéissent tout simplement pas à cette règle.

Enfin, il faut aborder la guivre dans la pièce. Certaines espèces sont tout simplement inclassables, par leur nature, leur agressivité et tout simplement leur bêtise, les encourageant à attaquer leurs prédateurs directs.



De ce fait, la plupart des experts, bien que soucieux de donner des informations complètes sur la nature de proies et prédateurs de chaque espèce, choisissent en général de donner uniquement des cas concrets et observés ; et de laisser les vérités générales aux académiciens cloîtrés derrière leurs remparts et forteresses.

16.10.3. Peur

La peur et la terreur sont des sentiments communs pour l'espèce humaine et c'est à travers ces derniers que celle-ci a appris à survivre, fuyant des adversaires trop dangereux pour elle et refusant de s'aventurer sur un territoire inconnu. De nombreuses coutumes et avancées technologiques découlent de cette même terreur, et il est souvent dit que cet instinct de préservation est presque un trait génétique inhérent à l'humanité. Les chasseurs cependant sont différemment affectés par le danger. Menacés ou acculés, ceux-ci tendent à réagir de manière agressive et imprévisible.

Bien que laissé libre à l'interprétation du MJ, les points suivants donnent une base utile à la description de la peur lors d'une chasse :

16.10.3.1. Pour un humain :

- **Le premier échec** lié à un événement traumatisant ou à une situation traumatisante laissera un mauvais pressentiment. Instinctivement cette personne sentira le danger et pourra commencer à chercher une voie de sortie ou de fuite.
- **Le second échec** laissera la personne l'ayant échoué en proie à un début de panique. Cette dernière doit désormais réussir un test de volonté (+★) toutes les actions visant à se rapprocher du danger.
- **Le troisième échec** laissera la personne l'ayant échoué terrorisée, forçant un test de volonté (+★) pour toute action et un test de volonté (+★★) pour toute action le rapprochant du danger.

16.10.3.2. Pour un chasseur :

- **Le premier échec** lié à un événement traumatisant laissera un mauvais pressentiment, rendant le chasseur nerveux ou impatient.
- **Le second échec** rend le chasseur profondément mal à l'aise, l'entraînement a plus d'agressivité ou au contraire beaucoup plus de prudence. Ce changement d'attitude sera marqué par un type d'action sur lequel le chasseur se rabat inconsciemment, qu'il s'agisse d'attaquer sans réfléchir, de sans cesse se replacer, de chercher à désengager le combat, etc.

- **Le troisième échec** se marque par un désir incontrôlable de fuir le combat ou de détruire la menace. Toute action visant à une approche plus rationnelle du combat est désormais augmentée de (+★).

Création

17.1. Création de personnage

17.1.1. Choix de l'origine

La première étape consiste à choisir la marque du personnage parmi les origines possibles à la création voir la section Les Calamités, bien que n'influençant en aucun cas ses futurs choix de classes, le choix de la marque a un impact profond sur le personnage.

17.1.2. Répartition des points

17.1.2.1. Première chasse

Points de caractéristiques

- 18

Points de compétences

- 6 Générales
- 6 Athlétisme
- 7 Martial
- 4 Artisanat
- 4 Connaissances
- 5 Libres

Points de sang

- 12-18

17.1.2.2. Chasseur débutant

Points de caractéristiques

- 24

Points de compétences

- 8 Générales
- 10 Athlétisme
- 12 Martial
- 4 Artisanat
- 8 Connaissances
- 7 Libres

Points de sang

- 18-30

17.1.2.3. Chasseur confirmé

Points de caractéristiques

- 28

Points de compétences

- 10 Générales
- 14 Athlétisme
- 16 Martial
- 8 Artisanat
- 6 Connaissances
- 10 Libres

Points de sang

- 30-45

Les points libres ne peuvent être dépensés en martial et en résistances, et lors de la répartition des points, il ne peut être autorisé de créer un personnage sans les compétences de discrétion, camouflage et traque.

17.1.3. Limites

Lors de la création, toutes les compétences sont limitées à un niveau maximum égal à 5 et les toutes les spécialités à un niveau égal à 3. Tous les deux stades d'évolution de la marque, cette limite est augmentée d'un point.

17.1.3.1. Chance et charisme

Bien que rarement utilisés par les chasseurs, ces deux caractéristiques sont en général autour de deux pour tous les chasseurs et les points donnés à la création représentent ce fait. Souhaiter diminuer ces caractéristiques nécessite l'accord du MJ. Une autre méthode consiste à donner ces caractéristiques à deux et offrir lors de l'évolution des chasseurs et leur éventuelle sociabilisation des points de caractéristiques.

17.1.4. Calcul des statistiques

17.1.4.1. Chasseur

- Un chasseur partageant le sang des calamités à un Torque égal à cinq fois sa force et quatre actions par tour.
- Leur point de vie sont égaux à leur Force plus la valeur la plus élevée entre agilité et volonté sur toutes leurs membres, cette valeur plus deux sur le torse et cette valeur moins deux sur la tête.
- Leur total de points de fatigue est égal à leur force, plus volonté plus deux.
- La **satiété** d'un chasseur est égale à six, plus un tout les deux stades d'évolution de la marque

- La **Jauge** d'un chasseur à la création est de six
- Leur **jauge de toxines** est de 8 et grandit de un point tout les stades d'évolution de la marque.
- Leur compétences sont limitées à 5 leur spécialités à 3. Tous les deux stades d'évolution de la marque, cette limite est augmentée d'un point.

À retenir

Bien que peu adaptés au cruel monde de Dräan, certains humains décident de partir à la traque de créatures, voici donc leur statistiques en comparaison

- Leur torque est égale à quatre fois leur force, et ils bénéficient seulement de trois actions totales par tour.
- Leurs points de vie sont égaux à leur force sur toutes leurs localisations, force plus un sur le torse et force moins un sur la tête.
- Leurs points de fatigue sont égaux à leur force plus deux.
- Leur **satiété** est égale à cinq ; plus un si leur force est supérieure ou égale à cinq.
- Leur **jauge de toxines** est de 1 si leur force est supérieure à 4.
- Leur compétences sont limitées à 5 leur spécialités à 3.

17.1.5. Choix des techniques

Le chasseur peut dépenser ses points de sang pour acheter des techniques, d'abord dans sa propre école, puis lorsqu'il progresse suffisamment, d'autres écoles s'il le souhaite. À la création, plus de la moitié des points de sang doivent être dépensés dans l'école de combat principale.

17.1.6. Choix des armes et des consommables

L'arme de l'école choisie et une armure possible à équiper sont en général fournies lors de la création de personnage. Selon l'expérience et l'ancienneté de ces derniers, leurs armes et armures pourront posséder jusqu'à 10★ de modifications chacune; et un certain nombre de consommables sauront aussi fournis à hauteur de 6★ à 15★ de rareté.

Ce choix reste entièrement dépendant du scénario et du MJ, qui peut souhaiter faire commencer la partie après une cuisante défaite ayant détruit tout le matériel des chasseurs ou la veille d'une grande bataille où tous les équipements seraient fournis pour la mission (bien que cela soit excessivement rarement le cas).

17.2. Création d'une nouvelle Origine

Voici les lignes directrices si vous désirez créer une origine maison.

Les caractéristiques maximum à la création

A (7) , B (7) , C (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Nom Donne un type d'immortalité, important pour les mécaniques de jeu.

Actif

Nom ou laissé vide Donne en général un gimmick central aux fils de la calamité.

. Deuxième stade .

Passif

+1 Stat. principale +1-5 Stat. calculée +1 Ressource Résistance physique ou élémentaire (+) ⚡ () +2

. Troisième stade .

Passif

⚡ () +2 +1-5 Ressource +1-5 Stat. calculée

Actif

Nom Si possible, ajoute un autre gimmick ou renforce un gimmick existant.

. Quatrième stade .

Passif

Nouvelles limites de caractéristiques

Actif

Nom Si possible, transforme l'actif principal de l'origine.

. Cinquième stade .

Actif

Nom Dernier gimmick de l'origine, qui finit de définir les enfants de la calamité.

Passif

⚡ () +2 +2-10 Ressource +1 Résistance physique +1 Résistance élémentaire +1 Action

. Sixième stade .

Passif

+3 Stat. principale répartis ⚡ () +2 +1 Résistance accès à un élément +1 Action

Actif

Nom Renforcement ou refonte d'un actif existant.

Passif

Franchir une cime Conditions du passage au septième stade.

. Septième stade .

Passif

Nouvelles limites de caractéristiques

+1 à deux types d'actions +1-3 réussites max. d'un ou deux types d'armes

Actif

Nom — Condition, coût Dépasse les limites et permet de briser certaines contraintes du monde réel.

Passif

Vision d'une nouvelle ascension Les conditions d'un nouvel éveil sont révélées.

17.3. Créer une classe

Description de la classe, points forts et faibles.

Description des éventuelles restrictions.

Tiers 1

- Deux passifs
- Deux actifs
- Un CC/Mouvement/Special
- Deux des pouvoirs au moins ont une amélioration

Tiers 2

- Une réaction
- Une amélioration d'un pouvoir d'un tiers inférieur
- Une attaque tueuse de créature
- Une technique libre (CC/Mouvement/Sécial/Amélioration)

Tiers 3

- Un Passif
- Un actif
- Un CC
- Une brise armure

Tiers 4

- Une amélioration
- Un actif
- Un CC
- Une réaction
- Mécanique de job
- Un mouvement

Tiers 5

- Deux améliorations
- Un combo
- Une réaction
- Mécanique de job
- Une action

Tiers 6

- Une attaque tueuse de Boss
- Deux améliorations
- Un mouvement
- Un passif

Tiers 7

- Un brise-armure
- Un combo
- Une réaction
- Une amélioration de tueuse de Boss
- Une ultime technique

Variable

- Tiers 1 — 4 : Gain d'une attaque et d'une action
- Tiers 5 — 7 : Gain d'une autre action, d'un mouvement, d'une parade et d'une esquive

En ce qui concerne la formulation des coûts, il est conseillé d'employer la formulation suivante afin de maximiser la clarté :

- Si la technique est purement gratuite et génère une ressource ou un effet, ne rien préciser : les techniques ne coûtent pas d'action.
- Si la technique doit coûter une action et donne un effet sur une action, préciser « Votre prochaine action (d'attaque, de mouvement) » et donner l'effet de la technique.

- Si la technique doit coûter une autre action ou est gratuite mais que le coût est ambigu, préciser :
« au prix d'une action (gratuite ou de mouvements, attaque, défensive, **action neutre**) ».

17.4. Créer un monstre

Créer un enfant de Dräan nécessite tout d'abord d'avoir une idée concrète du monstre dans son état naturel. Rapides, puissants, volants, vicieux, brutaux, etc. tous les monstres ont des thèmes et une façon unique de se battre.

Répondre aux interrogations suivantes aidera à cristalliser l'essence du monstre, bien qu'avoir toutes les réponses ne soit pas indispensable.

- Comment la créature chasse-t-elle ? Quel type de gibier ?
- Comment se défend-elle de ses prédateurs naturels ?
- Quand opte-t-elle pour la fuite ? A-t-elle des méthodes de camouflage ?
- Comment la créature réagit-t-elle à la présence humaine ?
- Quelles sont les armes naturelles de la créature ? Est-elle capable d'utiliser des objets pour se défendre ?
- La créature a-t-elle des faiblesses distinctives ? Boîte-t-elle ? À-t-elle un strabisme apparent ?
- Quel est le degré d'intelligence de la créature ? Est-elle capable de cibler un adversaire en particulier ? Est-elle capable d'identifier une menace ? Un piège ?
- La créature cherchera-t-elle à se venger des chasseurs ? Cherchera-t-elle à détruire leurs armes ? Leur campement ?

17.4.1. Caractéristiques et compétences

La créature possède, au même titre que les chasseurs, accès à toutes les caractéristiques, pour des raisons de simplicité, il peut être intéressant de spécifier uniquement les caractéristiques utilisées par la créature.

Les caractéristiques les plus importantes sont :

- Force (Puissance des attaques, torque, etc.)
- Agilité (Vitesse, puissance des attaques des monstres agiles)
- Volonté (Résistance aux altérations)
- Perception (Détection des proies camouflées)
- Psyché (Puissance des attaques élémentaires)

Les caractéristiques de la créature peuvent aisément dépasser 10 et peuvent atteindre 20 points pour les plus grandes d'entre elles (il n'existe en réalité pas de limite aux caractéristiques des créatures, les calamités pouvant aisément atteindre 100 dans certaines caractéristiques. Cependant, il existe une limite aux dégâts que peuvent encaisser les chasseurs, et les faire affronter un adversaire complètement hors de leur portée n'est pas forcément intéressant).

Il convient ensuite de déterminer le niveau dans les compétences de la créature, une fois encore seule un nombre limité de compétences sont utiles à spécifier :

Par exemple

- Maniement des armes naturelles 6
 - Arme naturelle 4
- Résistance physique 2
 - Perçant (**Traumatisme**) 1
 - Tranchant (**Saignement**) 3
 - Contondant (**Sonné**) 1
- Résistance Abyssale 2
- Dissimulation 4

- Traque 7
- Connaissances (Chasseurs) 3

17.4.1.1. Les **réserves de dés** et l'utilisation de la **Jauge** (⚡)

Les créatures, au même titre que les joueurs, possèdent des **réserves de dés** tirées de leurs caractéristiques et disposent indirectement d'une ⚡ de Sangressence (celle-ci se régénère bien plus vite que celle des chasseurs, mais peut être très restreinte dans ses utilisations ou simplement donner des bonus passifs).

Bien qu'il soit possible pour le MJ de les faire agir comme un joueur, il est grandement conseillé de prédéterminer les résultats des attaques de la façon suivante :

- Chaque attaque possède directement un nombre de réussites, un coût en action et une valeur (subjective) de précision et le MJ choisi quelle attaque est effectué en fonction du nombre d'actions à sa disposition³⁶ :
 - Si aucun modificateur n'est appliqué, l'attaque inflige autant de réussites que prévu.
 - Si des modificateurs sont appliqués et que la précision de l'attaque ne compense pas les effets du combat (chasseur en mouvement très rapide, altération, en chute libre, ayant utilisé un piège pour se protéger, technique de sangressence), un certain nombre de réussites sont substituées à l'attaque³⁷.
 - Si des effets venaient à faire perdre des actions à la créature, celle-ci peut se voir limitée dans ses choix d'attaques.
- Les esquives et parades de la créature possèdent un total de dés réservés défensivement qu'elle dépense selon son estimation du combat. Au même titre que les joueurs, une défense est une action³⁸. Si cette dernière est *enragée* ou dans une situation similaire elle peut se retrouver à devoir privilégier l'offensive, elle pourra se retrouver incapable de parer ou d'esquiver les attaques.
- Les techniques de ⚡ sont calculées dans les mécaniques de la créature ; certaines créatures utilisant trop ces techniques finiront par s'essouffler et ne plus pouvoir les utiliser à chaque tour, puis plus du tout.

Faire ainsi assurera des combats plus rapides et plus déterministes, offrant aux joueurs la possibilité de déterminer le nombre de réussites des attaques et, de ce fait, combien de dés investir pour s'en protéger, favorisant un combat plus stratégique.

17.4.1.2. Mécaniques et thème

Une mécanique est essentiellement un enchaînement d'action, plus ou moins prévisible, dictant le déroulement du combat.

Par exemple

“Après deux attaques, la créature se retourne et fouette l'air autour d'elle avec sa queue” ou encore “La créature fera apparaître des piliers de glace tout autour de l'arène et sautera de pilier en pilier”, “Tant que la créature n'est pas blessée, elle cherchera toujours à fuir”, etc.

³⁶Dit autrement, tout les coûts en des sont ignorés et considérés comme déjà réussis, et seules les coûts en actions sont considérés

³⁷Décider du nombre est une opération complexe très dépendante des probabilités ; choisir d'enlever 1/2 réussites par malus est un bon compromis, quitte à ensuite prendre d'autres dés d'autres attaques ou de la réserve défensive pour compenser cette perte de précision.

³⁸Cette action sera en général prise de son prochain tour d'initiative par soucis de simplicité pour le MJ

Définir ces mécaniques donne à la fois aux joueurs la possibilité d'apprendre la ou les méthodes de combat de la créature, mais leur donne la possibilité de choisir une stratégie pour s'y adapter. Il est important de ne jamais révéler l'exact fonctionnement des mécaniques de la créature, de sorte à pousser les joueurs à apprendre eux-même comment affronter cette dernière.

Au cours du combat, ces mécaniques pourront se complexifier, en ajoutant de nouveaux effets.

Par exemple

Maintenant que la créature est enragée, la créature frappe l'air avec sa queue deux fois" ou bien "Après avoir été blessée, les piliers de glace émettent une aura glaciale et appliquent des marques de froid sur les chasseurs.

À retenir

Il n'est pas conseillé de rendre les mécaniques complexes trop rapidement de sorte à éviter de tomber dans une situation où les joueurs préféreraient tout simplement les ignorer, ne parvenant pas à les comprendre. Avoir le choix entre tuer tous ses joueurs ou rendre le combat trivial n'est pas une décision réjouissante en tant que MJ.

17.4.1.3. Attaques

Il convient ensuite de déterminer l'attribut d'attaque des créatures, voici une base sur laquelle itérer :

- **Griffes** : Dégâts 6/+2 (RMax: 4), *Brise Armure 2*
- **Crocs** : Dégâts 5/+2 (RMax: 3), *Brise Armure 2, Anti-matériel 2*
- **Queue** : Dégâts 4/+1 (RMax: 3), *Brise Armure 1, Zone (X m)*
- **Attaque élémentaire** : Dégâts Psy/+1d10 (RMax: 3), *Brise armure 2, Zone (X m)*

Cette base est évidemment à prendre avec une pincée de gros sel, elle décrit seulement les dégâts moyens du prédateur moyen de taille moyenne dans son environnement moyen.

17.4.1.4. Attaques mineures, piétinement et bousculades

De nombreuses "attaques" de la créature ne sont en réalité que de mineures bousculades, et bien que ces dernières puissent assurément tuer un humain moyen, elles peuvent aisément être encaissées par un chasseur.

Ces attaques peuvent être impressionnantes sans vraiment présenter de risques tout comme passer inaperçues au sein de son déplacement et actions. Leur simple présence, faisant office de « feintes » rajoute un degré de complexité au combat, en faisant sans cesse s'interroger les joueurs et personnages « cette attaque vaut-elle la peine d'être parée ? ». Et seule une bonne connaissance de la créature (à la fois par des compétences, mais aussi par un affrontement passé) permettra de répondre à cette question.

Un exemple des valeurs de dégâts pour ces attaques, la notation RX signifie que X réussites sont nécessaires pour totalement parer ou esquiver l'attaque :

- **Piétinement** (la créature se déplace et bouscule les chasseurs par sa masse) : Dégâts 1d6+2, *Brise Armure 1, R3*
- **Bousculade/Ruée** (la créature donne un coup en réaction à un déplacement ou une attaque) : Dégâts 1d6+3, *Brise armure 0, R1*
- **Fauchage** (Grand coup de queue ou de griffe, seules la vitesse et la masse sont réellement dangereux sur cette attaque) : Dégâts 2d6, *Brise armure 1*, l'attaque touche successivement toutes les personnes dans la zone jusqu'à être totalement parée, R2

- **Ruade** (la créature se débat, suite à une lourde attaque ou simplement le fait d'être agitée par le combat), Dégâts 1d6 par réussite non parée, R3, *Brise armure 1*.

À retenir

Toutes ces attaques sont données avec des valeurs de dégâts variables et des réussites fixes pour garder un très grand degré de variation. Il est possible d'y substituer une valeur de dégât fixe pour gagner du temps. Utiliser des vraies attaques cependant (c'est-à-dire utiliser des dés pour la créature et la faire porter une attaque) est déconseillé et irait à l'encontre du concept « d'attaque incontrôlée » des créatures.

17.4.1.5. Attaques majeures et transcendance

À l'inverse, certaines attaques de la créature sont plus que simplement des attaques ciblées et vicieuses cherchant à tuer un adversaire, non, ces attaques colossales cherchent à *annihiler* ce dernier.

Ces attaques peuvent être, selon le bon vouloir de son créateur, liées ou non à une mécanique de la créature, une phase du combat, une altération spécifique, etc.

Ces attaques peuvent essentiellement fonctionner de deux façons : soit elles se déclenchent en réponse à un élément bien spécifique et déterminé au préalable ; soit elles doivent être chargées par la créature avant d'être utilisées.

Les attaques dépendant d'une mécanique sont entièrement inventées par leur créateur et leurs conditions d'activation sont innombrables, cependant le MJ a le devoir d'apprendre à ses joueurs le fonctionnement de cette attaque progressivement, faute de quoi cette dernière semblera punitive sans raisons.

À retenir

Un exemple est d'offrir au début du combat une version simple de cette attaque, pour établir sa présence et laisser spéculer ses règles ; puis de la répéter au cours du combat, en augmentant sa puissance au fur et à mesure.

Les attaques dépendant d'une charge peuvent être chargées sur un tour complet (du tour de la créature à son prochain tour) ou d'une initiative à l'autre de la créature, cette attaque peut de plus nécessiter *toute* la concentration de la créature, l'empêchant d'agir ; *une partie* de sa concentration lui faisant perdre des actions ou *aucune* concentration, ne l'impactant que visuellement.

À retenir

Quelle que soit la voie choisie, les joueurs devront chercher à comprendre comment agir face à cette attaque, doivent-ils infliger une altération d'état pour mettre court à sa canalisation ? Doivent-ils chercher des couverts ? Se mettre en posture défensive ? Une fois encore, il est du devoir du MJ de faire comprendre cette mécanique rapidement dans le combat afin de pouvoir l'utiliser par la suite sans la rendre frustrante³⁹.

17.4.1.6. Altérations

Certaines créatures possèdent des altérations particulières. Souvent documentées, ces altérations mériteraient une préparation spécifique des joueurs.

³⁹Parfois une attaque *injuste* Et frustrante peut également être importante pour faire comprendre le danger d'une créature ou le manque de préparation du groupe.

Par exemple

« Les morsures de la créature sont empoisonnées », « La créature émet une aura de froid extrême », « Si vous êtes blessé, vous gagnez une marque *Marque de l'explosion dans cinq tours* qui explosera, vous infligeant des dégâts (dans cinq tours) » ou plus simplement « Toutes les attaques de la créature infligent **Sonné** (★★★) en plus de ses autres altérations ».

Ces créatures peuvent aussi posséder des altérations propres qu'elles subiraient suite à certaines attaques, par exemple : une forme de paralysie si une attaque venait à briser une partie de leur anatomie, ou une forme de rage qui leur est particulière. Ces altérations peuvent être déclenchées par une quantité de dégâts, un type de dégâts, une autre altération, une action particulière, etc.

Créer ces altérations peut récompenser une équipe particulièrement attentive aux détails, ou bien faire partie intégrante de la stratégie nécessaire à la victoire.

17.4.1.7. Initiative

Les créatures ont parfois plusieurs valeurs d'initiative qui leur permettront d'effectuer différentes actions au cours d'un même tour. Elles reprendront donc parfois plusieurs fois le contrôle de la narration lors d'un tour et forceront les joueurs à s'adapter au fil du combat. Ce choix dans la conception de la créature est fondamental et donnera une saveur très différente au combat.

Il est conseillé de déterminer à l'avance le nombre de dés et le nombre d'actions dont bénéficiera la créature à chaque tour d'initiative, ainsi que les mécaniques disponibles pour chacune des actions. Faire ainsi simplifiera grandement la durée et l'exécution des combats.

Par exemple

Par exemple, une créature peut bénéficier de 4 actions pour effectuer 2 attaques (précision moyenne, 3 réussites automatiques) lors de sa première initiative (fixée à 15) et de deux esquives (5 dés au total). Lors de sa deuxième initiative (fixée à 10) elle bénéficiera de 2 actions pour effectuer une attaque majeure (précision bonne, 5 réussites avec 3 réussites max) et d'une seule défense à 3 dés.

Au fur et à mesure du combat, les actions disponibles et les mécaniques pourront évoluer, donnant des tours légèrement (ou totalement) différents les uns des autres.

17.4.2. Résistances et durée du combat

La durée d'un combat est intrinsèquement liée aux points de vie et autres résistances de la créature, et il convient au MJ de jauger avec précision la durée qu'il souhaite attribuer à chaque étape du combat, sans non plus rendre ce dernier frustrant.

Pour cela, ce dernier dispose de plusieurs outils, résistances, protection, intégrité et points de vie. Qui possèdent tous des effets très différents qui influent chacun subtilement la durée du combat.

17.4.2.1. Protections

À retenir

Tant qu'une localisation possède encore de l'armure, la force de la créature entre en ligne de compte pour calculer la résistance à une attaque, ainsi une créature, même dotée d'un point d'armure ajoutera toute sa force (potentiellement gigantesque) à ses mitigations, nullifiant potentiellement presque toute attaque voir la section **Résistances**, page 227

Tout d'abord, il convient d'évaluer : « Quelle serait une bonne valeur de protection à donner à la créature ? », et la réponse est bien souvent : une valeur assez faible. La protection devant être dépassée pour entamer l'armure, une valeur trop élevée empêchera tout simplement des chasseurs de participer au combat.

À retenir

La valeur de protection de l'armure ne correspond pas à la résistance de la créature, mais correspond au prérequis de préparation, d'armement et de techniques pour l'affronter. Ainsi selon le niveau de préparation de l'équipe de chasseurs ainsi que leur niveau et leurs techniques pourront rendre une protection de 12 triviale, mais à points de sangs équivalents, une autre équipe pourra être incapable d'égratigner la même créature. Ainsi, il conviendra au MJ de guider ses joueurs de sorte à leur faire comprendre l'importance de cette armure et du niveau de préparation nécessaire au fur et à mesure de la progression en niveau des chasseurs.

Un savant MJ pourra calculer le potentiel de dégâts de tous les membres de l'équipe et décider à la perfection du niveau de protection de la créature. La solution la plus simple, cependant, est de mettre une valeur de protection assez basse, offrant une résistance, mais laissant tous les chasseurs participer.

Par exemple

Une créature de niveau ★★ pourra avoir une protection de 4, une de ★★★★ pourra avoir une protection de 6, une créature de niveau 8★ une protection de 10.

17.4.2.2. Intégrité

L'intégrité de ladite armure est le *nerf de la guerre*, cette dernière représente le nombre de tours ou la créature sera immunisée à la plupart des altérations et autres effets néfastes (ainsi qu'à la plupart des formes de dégâts mais qu'importe), sachant que la plupart des attaques infligent en moyenne 2 points de brise armure à cette intégrité, le MJ peut très aisément choisir combien de tours cette phase durera.

Par exemple

Une équipe de quatre chasseurs infligera, si elle décide de dépenser toutes ses **actions offensives** jusqu'à 16 points d'intégrité par tour de jeu (selon les compositions d'équipe). Ainsi si le MJ décide de lui mettre 32 points d'intégrité à chaque localisation, il décide que chaque partie devra être ciblée par toute l'équipe deux tours sans interruptions (et sans utilisations de pouvoirs) pour la rendre vulnérable. Une équipe prudente mettra assurément presque quatre tours à vaincre cette protection ; une équipe de têtes brûlées pourra abattre en un seul.

Il n'existe pas de règles spécifiques quand à la durée devra être attribuée à chaque phase du combat, chaque créature étant entièrement différente, certaines posséderont quasiment aucune armure et beaucoup de points de vie, d'autres une armure gigantesque et très peu de points de vie, d'autre encore peu d'armure et peu de points de vie, mais un second souffle redoutable. Tout ces choix de design influenceront grandement le combat, et il conviendra au MJ de *choisir la saveur* du combat et préparer une histoire complète lors de la création sa créature.

17.4.2.3. Résistances

Les résistances, quant à elles, sont un outil très différent, elles sont là pour *décourager* ou *empêcher* les chasseurs d'utiliser certains outils contre certaines parties de la créature. Les utiliser n'est pas seulement un moyen d'assaisonner sa création, il s'agit aussi de faire découvrir aux chasseurs la

richesse de l'arsenal et des techniques auquel ils ont accès, ou de les forcer à explorer d'autres manières de procéder. Parfois, même lorsqu'on est équipé d'un marteau, tout ne devrait pas *ressembler à un clou*.

Légèrement différent des résistances, l'encaissement peut être un outil utilisé par le MJ pour donner une résistance innée aux dégâts. Elle est en général donnée aux créatures d'une nature particulièrement exotique (éthérée, élémentaire, etc.).

Cette capacité étant par nature impossible à ignorer, il est conseillé de limiter son usage aux créatures les plus étranges et incongrues et de privilégier les résistances aux créatures utilisant leur protection naturelle pour ignorer leurs adversaires.

17.4.2.4. Points de vie

La plus simple des caractéristiques à visualiser, les points de vie représentent la quantité de dégâts que la créature peut endurer avant de changer de phase (puis de retourner à Dräan). Le chasseur moyen pouvant infliger en moyenne 12 points de dégâts sur chaque attaque, une équipe de quatre chasseurs pourra infliger jusqu'à 94 dégâts par tour si ladite équipe décide d'effectuer toutes ses attaques lors de son tour (dans un scénario où la créature reste immobile sans défenses).

À retenir

Il est en général convenu de donner moins de résistances et points de vies aux membres qu'aux parties vitales, pour encourager les chasseurs à varier leurs techniques et à tenter d'attaquer d'autres parties plutôt que de juste *taper*.

17.4.2.5. Ajuster une créature à un groupe

Bien que ces déductions n'apparaissent pas de prime abord, les conclusions les plus importantes de ces précisions parfois ésotériques sont les suivantes :

- La protection donnée par l'armure de la créature doit rester telle quelle, et leur donner une faible valeur peut éviter de prendre le risque de rendre un combat impossible pour des chasseurs mal préparés.
- L'intégrité de l'armure (naturelle) de la créature représente la partie du combat où cette dernière est insensible à toute altération, et doit varier selon le nombre de chasseurs.
- Les points de vie définissent la partie du combat où la créature peut être affligée d'altérations, et doit varier en quantité selon le nombre de chasseurs.
- Les résistances forcent une équipe à considérer des approches variées, en ajouter pour scinder les attaques de l'équipe en deux est une option, mais peut facilement rendre les chasseurs confus.

17.4.3. Notions avancées

17.4.3.1. Réactions

Certaines créatures, typiquement à haut niveau, disposent d'un certain nombre d'outils pour lutter contre les techniques les plus brutales de leurs proies ou rivaux. Ces techniques sont, en général, très limitées en utilisations ou très conditionnelles, mais elles peuvent sauver la créature d'une erreur ou d'un piège dans lequel elle se serait empiétrée.

La présence de ces techniques est nécessaire à la fois pour augmenter la difficulté, mais surtout pour pousser les joueurs à réagir lorsque leur plan A échoue totalement et à s'adapter sur le tas.

Cependant, leur usage doit être clairement encadré et réservé à des situations exceptionnelles, et ne doit pas être abusé, faute de créer une frustration chez les joueurs qui n'auraient plus jamais la certitude de pouvoir mettre la créature en danger.

17.4.3.2. Attaques ciblées et attaques débilantes

En plus des attaques ciblées qu'un joueur peut naturellement effectuer, les chasseurs peuvent décider de cibler un organe spécifique d'une créature (les griffes d'une patte, une lame tranchante sur la queue ou une glande particulièrement visible ayant un rôle élémentaire).

Choisir de cibler et détruire ces parties offrira en général un malus de précision (si la créature cherche activement à protéger cet organe ou si il est particulièrement hors d'attente), ou une protection plus élevée (cet organe est particulièrement solide, dans le cas de griffes ou d'organes offensifs) ou des malus plus uniques (fait perdre de l'intégrité aux armes frappant l'organe dans le cas d'une glande acide par exemple). En échange, cet organe sera plus facilement détruit lors de sa perte d'intégrité et ne demandera pas une altération fondamentale sur tout le membre pour être inactif (par exemple, des griffes pourront plus être utilisables des la moitié de la perte d'intégrité, la créature souhaitant se protéger, ou une épine dorsale cessera d'infliger des dégâts des la perte de l'armure, et avant la perte des points de vie de la localisation).

Choisir de cibler et détruire ces parties entraînera généralement un malus de précision – surtout si l'organe est activement protégé par la créature ou s'il se trouve dans une position particulièrement hors-d'atteinte. Elle peut également offrir une protection accrue (par exemple, griffes et ergots offensifs peuvent s'avérer particulièrement solide) ou des malus particuliers, comme réduire l'intégrité des armes qui frappent l'organe lorsqu'une glande acide est touchée.

En échange, cet organe sera plus facilement détruit dès qu'il perd de l'intégrité et ne nécessitera pas une altération fondamentale du membre pour devenir inactif : par exemple, les griffes pourront être inutilisables dès que leur intégrité descend à la moitié, ou une épine dorsale cessera d'infliger des dégâts dès que son armure est réduite à zéro, avant même la perte de points de vie de la localisation.

Par exemple

Ces attaques visant à mutiler certaines caractéristiques de la créature sont bien plus difficiles à exécuter et peuvent imposer un malus permanent à l'équipe. Dans le cas d'attaques sur un ergot tranchant au bout de la queue d'une créature, il est non seulement difficile de cibler cet ergot, mais une fois celui-ci détruit (par exemple dès que l'intégrité de l'armure tombe à zéro), infliger une altération fondamentale à la queue ne tranchera pas entièrement l'organe ; elle ne supprimera que son bout. Choisir de cibler ces parties constitue donc un choix délibéré et parfois ardu, que l'équipe doit peser avec soin.

Il est conseillé au MJ de préparer certains de ces organes pour encourager ses joueurs à des stratégies transversales si il s'en sentent capable, ou pour les piéger d'un *Kraken rouge*⁴⁰

17.4.3.3. Posture

Pour représenter la complexité de certaines créatures, tout en gardant un aspect prévisible, il est possible d'utiliser un concept de *stance* symbolisant un état général de la créature et lui autorisant un nombre d'actions limité.

Passer d'une posture à l'autre peut être naturel et dépend uniquement de la durée du combat, de la succession des phases d'initiative, de la quantité de points de vie de la créature, d'attaques ou mécaniques ayant réussi ou échoué, etc.

Ces *stances* (parfois nommées) peuvent être primordiales pour dicter un combat très complexe tout en restant clair et visuel pour les joueurs.

⁴⁰Une fausse piste laissée volontairement pour induire les chasseur à ce jeter dans un piège.

Par exemple

Une créature possède deux *Stances*, *Prédateur brutal* et *Scion du tonnerre*. Durant sa première posture, elle ne peut qu'effectuer des attaques physiques mais reste très résistante et précise. Si elle réussit à blesser un joueur, elle passe à la phase d'initiative dans la posture *Scion du tonnerre*, où elle ne peut plus qu'effectuer des actions ⚡() de zone et perd toutes ses résistances physiques. Lorsqu'elle est blessée à mort, ses dégâts sont augmentés et les postures sont désormais inversées.

17.4.3.4. Combos

Certaines attaques de créatures sont qualifiées de *combo*; ces attaques sont liées à une condition et ne peuvent être exécutées que si celle-ci est remplie. La plupart des combos sont des attaques successives nécessitant d'infliger des dégâts ou de toucher l'adversaire, et s'interrompent dès que des dégâts sont subis ou qu'une attaque est entièrement parée.

Par exemple

Une créature à l'apparence bleutée effectue une attaque d'uppercut sur son adversaire ; cette attaque est modérément difficile à esquiver, mais si elle inflige des dégâts, elle projette son adversaire dans les airs. Ayant projeté l'adversaire, la créature peut immédiatement se jeter dessus pour le frapper en vol avec une attaque bien plus difficile à esquiver et infliger de lourds dégâts, projetant la cible au sol et la créature dans les airs. Étant dans les airs après cette attaque, la créature effectue une attaque implacable, un piqué inévitable et imparable qui ravage son adversaire.

Ces attaques sont hautement cinématiques, faciles à prévoir si la créature est connue, et extrêmement punissantes si laissées impunies. Elles existent pour tester la préparation et l'adaptabilité des joueurs.

17.4.3.5. Fatigue

Au même titre que les chasseurs, les créatures possèdent également une réserve de fatigue ; cette réserve est leur seul moyen d'utiliser leurs pouvoirs de **Sangressence**.

Lorsque cette réserve descend en dessous de la moitié, elles ne peuvent plus utiliser leurs pouvoirs de **Sangressence**, et lorsqu'elle tombe en dessous du quart, elles ne peuvent plus recourir à des techniques uniques.

Par exemple

Certaines techniques de chasseurs, l'utilisation de techniques spécifiques par les créatures, la libération de saisies ou certains pièges exigeant des mouvements intenses de la part de la créature pour se libérer peuvent infliger des pertes de fatigue.

Malgré cela, les créatures se répartissent en deux catégories : celles qui possèdent tellement de points de fatigue qu'il est pratiquement inutile d'en tenir compte, et celles dont le nombre de points de fatigue est limité, devant donc gérer prudemment leurs techniques et éviter soigneusement de subir des attaques de la part des chasseurs.

17.4.3.6. Mauvaises postures

Lorsqu'une créature est martelée d'attaque, lorsqu'un de ses membres est neutralisé ou lorsqu'elle subit une attaque débilante, celle-ci peut être forcée dans une *mauvaise posture*. Utiliser cet outil

permet au MJ de représenter une créature sur la défensive, mise dans la difficulté ou simplement interrompue, selon la façon dont il l'implémentera.

Par exemple

Par exemple, une mauvaise posture peut diminuer le nombre maximum d'actions de un, augmenter les seuils à toucher, donner à la créature une **action défensive** gratuite, l'empêcher d'attaquer plus d'une fois ou lui interdire les saisies. Certains MJ créeront plusieurs postures particulières sur certaines créatures afin de signifier des états de combat spécifiques.

17.4.3.7. Défense avancée

La méthode simplifiée de défense, couplée à l'utilisation d'une *mauvaise posture* ou d'une *stance* défensive, suffit largement à la plupart des créatures et des combats.

Cependant, certaines créatures peuvent bénéficier d'un combat plus modulable :

Leurs **actions défensives** peuvent prendre la forme d'une parade, d'une esquive ou d'un remplacement. Le remplacement devrait rester la réponse privilégiée : il substitue à l'action prévue de la créature une défense propre à sa mécanique — bond hors de portée, toile interposée, disparition momentanée, etc. — et conserve ainsi un déroulement lisible sans exiger un jet défensif complet. Les esquives sont à employer plus rarement, car leur résolution est plus technique et proche du fonctionnement détaillé des chasseurs ; les parades conviennent surtout aux créatures dont l'anatomie, l'armure ou les armes rendent ce geste évident.

À retenir

En plus de cet aspect modulaire, certaines créatures peuvent bénéficier de techniques uniques défensives (un remplacement à l'aide d'une toile, la capacité à phaser à travers la réalité). Ces actions peuvent avoir des coûts spécifiques, des prérequis uniques ou des limites d'utilisation. Il est cependant conseillé d'être très parcimonieux avec ces techniques ; elles peuvent rendre un combat très frustrant.

17.4.3.8. Graph d'intentions

17.4.3.9. Notes finales

Ainsi en parcourant cette section, le MJ en herbe n'aura aucune idée de combien points de résistances il devrait attribuer à sa création. Et c'est parfaitement normal, il est en réalité impossible de donner une recette simple pour une créature réussie. Seule l'expérimentation, l'observation et instinct permettrons au demiurge de créer une créature parfaite. Il existe sinon un chapitre bestiaire en fin d'ouvrage, duquel ce dernier pourra « s'inspirer » ou directement employer les créatures qui s'y trouvent.

Feuille de Personnage

18.1. Caractéristiques

Force : Représente la force du personnage. Sa **réserve de dés** sert au maniement des armes lourdes et aux types de combat non acrobatiques.

Agilité : Représente la propension aux acrobaties, déplacements et mouvements du personnage. Sa **réserve de dés** sert au maniement des armes légères et à tous les types de combats agiles et acrobatiques.

Perception : Représente l'acuité des sens physiques du personnage. Sa **réserve de dés** sert au maniement des armes à distance.

Intelligence : Représente la capacité du personnage à l'intellect, logique, déduction et tactique. Sert à la plupart des tests de connaissance et artisanat.

Volonté : Représente le mental et la disposition à endurer les afflictions. Pour un humain, elle représente aussi son aptitude à résister aux affres de la terreur.

Psy : Représente l'aptitude du personnage au domaine arcanes des **Élémentaire**. Sa **réserve de dés** sert à l'utilisation de pouvoirs **Élémentaire** et de pouvoirs des calamités.

Chance : Représente le lien du personnage à la trame du destin, cette caractéristique est rarement utilisée par les chasseurs et sert uniquement lors de tests dépendant de facteurs totalement hors du contrôle du personnage.

Charisme : Représente l'éloquence et le bagou naturel du personnage. Bien que rarement utilisée par des chasseurs, cette caractéristique permet d'influer subtilement et pacifiquement les opinions de tierces personnes envers le personnage.

18.1.1. Coûts des caractéristiques

De un à cinq les caractéristiques coûtent un point, une fois dépassé cinq, les caractéristiques coûtent alors deux points pour augmenter d'un niveau. Ce coût doublera ainsi tous les cinq niveaux (au niveau dix, les caractéristiques coûtent quatre pour un, au niveau 15 huit pour un, etc..)

18.1.2. Limites de caractéristiques

Les caractéristiques sont limitées à un niveau maximum de six lors de la création, à l'exception de trois caractéristiques dépendant de l'origine choisie. Ces restrictions restent actives une grande partie de l'évolution du personnage, cependant certaines compétences ou traits d'évolution peuvent faire dépasser cette limite à un personnage.

À moins qu'il ne soit précisé le contraire sur une origine, toutes les limites de caractéristiques sont augmentées d'un point tous les deux niveaux d'évolution de la marque. Soit sept pour toutes les caractéristiques, plus deux à huit et une à six au niveau deux. Huit pour toutes les caractéristiques plus deux à neuf et une à sept au niveau quatre et ainsi de suite.

De plus, suite à certains événements marquants, certaines grandes chasses ou tout simplement le bon vouloir du MJ, ces restrictions pourront être augmentées (ou diminuées). Il faut néanmoins garder à l'esprit que les caractéristiques de l'homme sont comprises de un à cinq (et en moyenne entre un et deux), et celles du surhomme de six à dix. Ainsi, dépasser dix est du domaine des fils des calamités, et les personnages ne devraient atteindre ce niveau qu'après de longues années de traque et d'évolution.

18.1.3. Coût des compétences

D'un fonctionnement similaire aux caractéristiques, toutes les compétences de base coûtent un point du niveau un à cinq. En revanche, une fois dépassé cinq, le prix des points de compétences augmente

d'un par niveau. C'est-à-dire deux points pour évoluer de cinq à six, trois points de six à sept, quatre de sept à huit et ainsi de suite.

Il n'est pas possible de monter une compétence au-delà de 5 sans une très grande quantité d'entraînement, et/ou la tutelle d'un maître. Le seuil maximum d'une compétence est de 10.

18.1.4. Effet des gains temporaires

Si une caractéristique venait à être modifiée temporairement (par le biais d'une potion, d'une capacité, d'une altération, etc.), cette caractéristique donnera des dés de combat et une valeur pour les tests de compétence égale à cette nouvelle valeur durant toute la durée de la modification.

Cependant, l'ensemble des champs **secondaire** dérivés de cette valeur ne seront pas recalculés et ne seront pas affectés par cette modification. Votre torque n'est donc pas affecté si votre Force est augmentée ou diminuée temporairement.

18.2. Calcul et signification des divers champs

18.2.1. Torque

Le Torque (parfois noté Ⓢ) est la capacité d'imposer sa volonté sur le monde physique, il représente à la fois la capacité à porter, lancer ou manier des objets lourds, tout comme estimer quelle armure sera ou non trop pesante pour un personnage, déterminer s'il est capable de déraciner un arbre ou arrêter la charge d'un Baloth (la réponse à cette dernière question étant probablement non), calcul des statistiques 17.1.4

18.2.1.1. Poids porté

Le poids maximum porté sans malus est égal au Torque multiplié par dix. Cette limite concerne uniquement le contenu du sac et les objets transportés sans être portés comme vêtements ni maniés comme armes. Les armes, boucliers, armures et vêtements possèdent leurs propres comparaisons de Torque décrites plus bas : leur Torque requis n'est jamais ajouté à celui du sac.

Lorsqu'il est nécessaire d'estimer le poids d'un équipement, ce dernier est en général égal à son Torque, fois quatre ou cinq ; cependant, de nombreuses exceptions existent (certains arcs sont extrêmement durs à manier, mais pas particulièrement lourds).

18.2.1.2. Poids soulevé

Représentant la capacité maximum soulevée, le poids soulevé est égal au torque multiplié par vingt. Une fois cette valeur atteinte, il est impossible de se déplacer ou même de maintenir sa prise sur l'objet soulevé pendant plus que quelques instants.

18.2.1.3. Encombrement

Le sac et autres objets éventuellement portés sont traités séparément des vêtements et des armes. Leur contenu est comparé à la limite de poids porté et relève principalement de l'encombrement : le MJ décide combien d'équipements, potions, gourdes, couteaux de lancer et cailloux fétiches un chasseur peut raisonnablement transporter. Cette limite est volontairement souple et peut généralement être ignorée tant que l'équipement transporté reste vraisemblable.

18.2.1.4. Torque et ensembles portés

Le Torque requis n'est jamais calculé comme un unique total d'équipement. Il est comparé séparément pour les trois ensembles suivants :

- **Sac et objets transportés** : utilisez uniquement le poids porté et l'encombrement décrits plus haut. Le contenu du sac n'augmente jamais le Torque requis des vêtements ou des armes.

- **Vêtements et armure** : additionnez le Torque requis par toutes les pièces d'armures et vêtements portées⁴¹ et considérez cette valeur pour calculer le sur-torque de votre armure.
- **Armes et boucliers** : additionnez le Torque requis par toutes les armes et tous les boucliers maniés simultanément. Utilisez la valeur à une main de chaque objet ; lorsqu'une unique arme est maniée à deux mains, utilisez sa valeur à deux mains à la place.

Chaque ensemble est comparé séparément au Torque du personnage. Un excédent dans un ensemble ne compense jamais un manque dans un autre : être largement assez puissant pour son arme n'allège ni son armure ni son sac.

18.2.1.5. Sous-torque

Le **sous-torque** est toujours calculé sur l'ensemble complet concerné. Il est impossible de se concentrer sur une seule arme ou une seule pièce d'armure afin d'ignorer le Torque requis par le reste de l'ensemble.

Pour chaque degré de **sous-torque** de ses vêtements et de son armure, le personnage subit un malus de un à tous ses tests liés à l'Agilité et à tous ses seuils.

Pour chaque degré de **sous-torque** de ses armes et boucliers, le personnage perd un dé de combat au début de chacun de ses tours et subit un malus de -2 pour toucher, parer et esquiver.

Un sac dépassant la limite de poids porté impose les conséquences déterminées par le MJ selon son encombrement ; il ne peut jamais bénéficier du **sur-torque**.

18.2.1.6. Concentration et sur-torque

Le **sur-torque** ne s'applique pas automatiquement à un ensemble. Pour en bénéficier, le personnage doit concentrer son Torque dans un unique objet et ne peut donc manier qu'une seule arme ou un seul bouclier. Il ignore alors un point de malus de cet objet par degré de **sur-torque**. Dès qu'il manie une autre arme ou un autre bouclier, il considère de nouveau l'ensemble complet et perd tous les bénéfices du **sur-torque**.

La même restriction s'applique aux vêtements et aux armures : le **sur-torque** ne peut bénéficier qu'à une unique pièce portée. En pratique, une armure constitue généralement la seule pièce possédant un Torque requis, mais des tenues plus ambitieuses peuvent empêcher cette concentration.

18.2.1.7. Différence de torque

Lorsque deux sujets s'affrontent dans une compétition de force, un malus ou bonus au degré de difficulté est appliqué au personnage selon la différence de torque entre lui et son adversaire.

Ce bonus/malus est d'un degré tous les dix points de torque de différence.

18.2.1.8. Prouesse de force

Effectuer une action mettant en exergue la force d'un protagoniste est appelé prouesse de force. Dans certains cas, il n'existe pas de moyen simple de calculer le niveau de torque nécessaire pour l'action. Il est alors conseillé d'effectuer un test de Torque. Le degré de difficulté sera déterminé par la difficulté estimée de l'action et sera effectué sur votre valeur de Torque.

18.2.1.9. Sur-torque et sous-torque

Le **sur-torque** et le **sous-torque** signifient, respectivement, avoir au moins dix points de Torque de plus que le niveau requis, ou avoir dix points de moins.

⁴¹Bien que ces derniers soient rarement considérés hormis certains aficionados de boucles d'oreilles taillées dans des piliers de granit

Un degré de **sous-torque** correspond à chaque dizaine de points manquant pour atteindre le Torque requis. Un degré de **sur-torque** correspond à chaque dizaine de points possédée au-delà du Torque requis.

Le **sous-torque** est calculé dès qu'un ensemble dépasse le Torque du personnage. Le **sur-torque** ne produit en revanche un bénéfice que lorsque les conditions de concentration décrites plus haut sont remplies.

18.2.2. Vitesse

La vitesse représente la distance parcourue lors d'**actions de mouvement**, dans les airs ou sur terre. La vitesse de déplacement terrestre est égale à l'agilité, le demi déplacement est égal à la moitié de cette valeur (arrondi au supérieur) et la course est égale au triple de cette valeur. La vitesse de déplacement aquatique et aérienne est égale à la moitié de la vitesse de déplacement terrestre.

mouvement 16.3.7.

Certaines capacités ou effets alchimiques ou culinaires peuvent donner lieu à des bonus. À moins qu'il en soit précisé autrement, les bonus donnés ne concernent que la vitesse terrestre.

Les bonus donneront la moitié de leur valeur au demi-déplacement et leur valeur simple à tous les autres niveaux de déplacement.

18.2.3. Jauge

Aussi appelée réserve de ⚡, la ⚡ représente la capacité du chasseur à matérialiser sa **Sangressence**. Cette dernière se régénère entre chaque combat et peut être utilisée pour activer certaines techniques ayant un coût en (⚡) associé.

18.2.4. Jauge d'empoisonnement

La **jauge de toxines** représente la capacité à encaisser et résister aux poisons et autres toxines que pourra rencontrer le chasseur.

Cette dernière est une réserve se remplissant au fur et à mesure que sont ingérés ou infligés des éléments toxiques, et agissant comme une barrière protégeant le chasseur.

Malheureusement une fois entièrement pleine, le chasseur subira directement les effets des toxines et risquera la mort à chaque nouvelle toxine ingérée Toxicité 7.6.

La réserve naturelle **jauge de toxines** est de 8 et grandit de un point tous les stades d'évolution de la marque.

Un chasseur perd en moyenne un point de sa **jauge de toxines** toutes les heures.

Les points de toxicité **aggravés** ne disparaissent pas à ce rythme et exigent la condition de récupération qui leur est associée, voir la section **Les ressources aggravées**, page 250.

18.2.5. Sang

Aussi appelée réserve de sang (ou plus rarement par abus de langage réserve de sangressence). Cette réserve représente le nombre de points de sangs (♠) que le chasseur a accumulés et peut dépenser pour acheter des techniques dans les écoles de combat auquel il a accès.

18.2.6. Actions

Les personnages bénéficient d'un total de quatre actions, parmi celles-ci, ils peuvent choisir d'effectuer jusqu'à deux **actions offensives**, deux **actions de mouvement** et deux **actions défensives** (parade ou esquive). Si un personnage est à court d'actions, il ne peut plus agir ou réagir, il peut cependant se **jeter à terre**, s'il en décide ainsi.

18.3. Liste des compétences

18.3.1. Types et explication des compétences

Les compétences notées (l) sont spéciales et ne peuvent être acquises par le biais d'un achat de compétence normal.

EXEMPLE Il est impossible d'augmenter son nombre d'actions ou une résistance élémentaire à sa propre discrétion, simplement en dépençant de l'expérience.

Les compétences notées (x) sont expertes. Leur coût est indiqué explicitement dans les données de la compétence.

EXEMPLE Une compétence normale coûtant 1 point d'expérience, une compétence suivie d'un (x) en coûte donc 2.

Les compétences suivies d'un O sont des maîtrises. Elles diminuent le degré de difficulté des jets d'un degré et s'ajoutent à la compétence.

EXEMPLE Pour ces spécialités, le fait d'avoir investi un point diminue automatiquement le degré de difficulté du test, et leur valeur s'ajoute ensuite à votre compétence. Par exemple, un jet de survie (Mers) au d20 alors que vous avez 3 en survie et 2 en spécialité mers ; sera fait au d12 avec pour seuil le total des deux : 5.

Toutes les compétences notées (•) sont des spécialités. Une spécialité n'implique aucun autre marqueur : son coût et ses éventuelles règles de maîtrise ou d'expertise sont déclarés séparément.

Les compétences notées (-) modifient directement le seuil de difficulté du jet correspondant.

18.3.1.1. Résistances

Les différentes résistances sont utiles à réduire les dégâts qui leur correspondent ; mais elles sont en conséquence très difficile à faire évoluer.

- **Résistance physique** (l spéciale) : réduit les dégâts physiques conjointement avec la spécialité correspondant au type de dégâts reçu.
 - **Résistance au contondant** (l spéciale) : réduit les dégâts contondants de 2 par niveau.
 - **Résistance au tranchant** (l spéciale) : réduit les dégâts tranchants de 2 par niveau.
 - **Résistance au perçant** (l spéciale) : réduit les dégâts perçants de 2 par niveau.
- **Résistance céleste** (l spéciale) : réduit les dégâts élémentaires célestes conjointement avec la spécialité correspondant à l'élément reçu.
 - **Résistance au feu** (l spéciale) : réduit les dégâts de feu de 2 par niveau.
 - **Résistance à la terre** (l spéciale) : réduit les dégâts de terre de 2 par niveau.
 - **Résistance au bois** (l spéciale) : réduit les dégâts de bois de 2 par niveau.
 - **Résistance au magma** (l spéciale) : réduit les dégâts de magma de 2 par niveau.
- **Résistance abyssale** (l spéciale) : réduit les dégâts élémentaires abyssaux conjointement avec la spécialité correspondant à l'élément reçu.
 - **Résistance à l'eau** (l spéciale) : réduit les dégâts d'eau de 2 par niveau.
 - **Résistance au vent** (l spéciale) : réduit les dégâts de vent de 2 par niveau.
 - **Résistance à la glace** (l spéciale) : réduit les dégâts de glace de 2 par niveau.
 - **Résistance à la foudre** (l spéciale) : réduit les dégâts de foudre de 2 par niveau.
- **Résistance à la fatigue** (l spéciale) : diminue d'un degré de difficulté par niveau tous les tests visant à résister à l'accumulation de fatigue. Ne réduit pas les pertes automatiques ni les coûts de fatigue volontairement payés.

18.3.1.2. Martial

Les compétences martiales sont tout à fait transparentes, et elles déterminent donc votre habilité à manier les catégories d'armes qu'elles nomment. Comme leur nom l'indique, les spécialités qui en découlent expriment votre expertise dans un type d'arme en particulier.

En plus de ces compétences explicites, la catégorie Martial héberge également les entrées ci-dessous :

- **Parade**     : détermine votre capacité à bloquer les attaques, que ce soit avec une arme ou un bouclier. Moins risquée que l'esquive, certaines attaques ne peuvent cependant pas être parées.
- **Esquive**     : détermine votre capacité à esquiver les attaques.
- **Armes d'hast** : détermine votre capacité à manier les armes longues conçues pour maintenir l'adversaire à distance.

└─ **Lance**    : expertise dans le maniement des lances.

└─ **Bâton**    : expertise dans le maniement des bâtons.

- **Armes tranchantes** : détermine votre capacité à manier les armes conçues pour trancher leur cible.

└─ **Épée**    : expertise dans le maniement des épées.

└─ **Hache**    : expertise dans le maniement des haches.

└─ **Griffe**    : expertise dans le maniement des griffes.

- **Armes contondantes** : détermine votre capacité à manier les armes conçues pour écraser leur cible.

└─ **Marteau**    : expertise dans le maniement des marteaux.

└─ **Arme improvisée**    : expertise dans le maniement d'objets utilisés comme armes contondantes improvisées.

- **Armes colossales** : détermine votre capacité à manier les armes dont la taille et le poids dépassent les catégories ordinaires.

└─ **Rhōdarak (marteau)**    : expertise des marteaux colossaux Rhōdarak.

└─ **Haroth (épée)**    : expertise des épées colossales Haroth.

└─ **Kahml (hache)**    : expertise des haches colossales Kahml.

└─ **Paysagiste (hast)**    : expertise des armes d'hast colossales Paysagiste.

- **Armes à distance** : détermine votre capacité à manier les armes conçues pour attaquer à distance.

└─ **Arc**    : expertise dans le maniement des arcs.

└─ **Arbalète**    : expertise dans le maniement des arbalètes.

└─ **Canon**    : expertise dans le maniement des canons.

- **Lancer** : détermine votre capacité à projeter une arme sur une cible.

└─ **Arme légère**    : expertise dans le lancer d'armes légères.

└─ **Javeline**    : expertise dans le lancer de javelines.

└─ **Armes improvisées**    : expertise dans le lancer d'armes improvisées.

- **Encaissement**    : extrêmement rare, la compétence d'encaissement permet de réduire les dégâts subits précisément lorsque l'on ne cherche pas à s'en défendre.
- **Initiative**    : détermine la quantité d'initiative que vous apportez à la réserve de l'équipe.

18.3.1.3. Généralistes

- **Sens commun** : capacité du chasseur à faire preuve d'intelligence émotionnelle et de sociabiliser.

- **Négociation** : représente les connaissances du marché et la capacité à marchander.
- **Traque** : art de poursuivre, épier et analyser une créature.
- **Survie** : savoir-faire de la vie en terrain hostile.

—	Forêt	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie en forêt.
—	Montagne	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie en montagne.
—	Mer	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie en mer.
—	Désert	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie dans le désert.
—	Neige	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie dans les régions enneigées.
—	Marais	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie dans les marais.
—	Volcan	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie en milieu volcanique.
—	Caverne	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise de la survie dans les cavernes.

- **Dépeçage** : capacité à étripier *après* la mort de la créature.

—	Cuisine	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise du prélèvement des parties destinées à la cuisine.
—	Essence	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise du prélèvement de l'essence d'une créature.
—	Alchimie	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise du prélèvement des composants alchimiques.
—	Armurerie	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise du prélèvement des matériaux destinés à l'armurerie.
—	Organes volatils	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise du prélèvement des organes instables ou dangereux.

- **Médecine** : habilité à rattacher les morceaux de ses camarades.

—	Premiers secours	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise des soins immédiats prodigués sur le terrain.
—	Chirurgie enjouée	coût ×2	spé.	maîtrise	: maîtrise des interventions chirurgicales les plus enthousiastes.

18.3.1.4. Athlétisme

- **Vigilance** : éveil des sens en toutes circonstances.
- **Escalade** : ascension verticale des surfaces.
- **Discrétion** : dissimulation active, permet d'échapper aux sens d'une cible ou de rester hors de sa vue. Une fois détecté, essayer ce test sans déplacement rompant la ligne de vue, le test est presque impossible.
- **Camouflage** : préparation passive, essentiellement hors combat, qui détermine si vous êtes difficile à repérer. Se camoufler devant une cible qui vous voit ne vous dissimule pas.
- **Natation** : mobilité dans l'eau.
- **Chevauchée** : abilité à monter une créature consentante.
- **Course** : mobilité sur terre.
- **Dressage** : communion avec les créatures qui veulent bien écouter.
- **Endurance** : capacité physique à poursuivre un effort sur une longue durée, comme une marche forcée, une course prolongée ou un travail exténuant.
- **Acrobatie** : mobilité dans les airs et contrôle de son propre corps.

18.3.1.5. Ingénierie

- **Construction** : capacité à concevoir, bâtir et consolider des structures.
- **Piège** : capacité à préparer, poser et désamorcer des pièges.

—	Terrassement	coût ×2	spé.		: réduit le temps total consacré à la pose des pièges.
—	Occultation	coût ×2	spé.		: permet de camoufler davantage de pièges afin qu'ils puissent raisonnablement affecter une même créature.

18.3.1.6. Artisanat

Chaque artisanat possède une compétence principale ainsi que des spécialités propres à ses matériaux, à son excellence et à ses finitions.

- **Alchimie** : création de potions servant de soins, de fortifiants ou de poisons.

- **Maîtrise**    : détermine quels ingrédients l'alchimiste peut utiliser.
- **Excellence**    : s'ajoute à la compétence principale pour calculer le niveau d'artisanat.
- **Transmutation**    : limite le niveau des transmutations applicables à une préparation.

- **Brasserie** : brassage de boissons alcoolisées mêlées à la sangressence, dont les effets peuvent être adaptés aux besoins du groupe.

- **Maîtrise**    : détermine quels ingrédients le brasseur peut utiliser.
- **Excellence**    : s'ajoute à la compétence principale pour calculer le niveau d'artisanat.
- **Arrangement**    : limite la difficulté des arrangements ajoutés à la boisson lors des finitions.

- **Cuisine** : préparation de plats comestibles à partir d'ingrédients parfois toxiques, produisant des effets durables pour le groupe.

- **Maîtrise**    : détermine quels ingrédients le cuisinier peut utiliser.
- **Excellence**    : s'ajoute à la compétence principale pour calculer le niveau d'artisanat.
- **Assaisonnement**    : limite le nombre total d'assaisonnements différents qui peuvent accompagner un plat.

- **Forge** : création, réparation et amélioration d'armes, d'armures et de gadgets.

- **Maîtrise**    : détermine quels matériaux et composants le forgeron peut manipuler.
- **Excellence**    : s'ajoute à la compétence principale pour calculer le niveau d'artisanat.
- **Finitions**    : détermine la difficulté totale des finitions applicables aux armes, armures et boucliers.

- **Récolte** : recherche et extraction de ressources naturelles exceptionnellement rares.

- **Minéraux légendaires**    : maîtrise de la récolte des minéraux légendaires.
- **Plantes légendaires**    : maîtrise de la récolte des plantes légendaires.

18.3.1.7. Connaissances

- **Fils des calamités** : représentation numérique de toutes les chasses (ou autres événements) qui ont pu vous amener à connaître les spécificités des différentes familles des calamités.

- **Baloth**    : connaissance approfondie des Baloths.
- **Béhémoth**    : connaissance approfondie des Béhémoths.
- **Dragon**    : connaissance approfondie des Dragons.
- **Guivre**    : connaissance approfondie des Guivres.
- **Léviathan**    : connaissance approfondie des Léviathans.
- **Kraken**    : connaissance approfondie des Krakens.
- **Abyssal**    : connaissance approfondie des Abyssaux.
- **Célestial**    : connaissance approfondie des Célestials.
- **Yénui**    : connaissance approfondie des Yénui.
- **Röc**    : connaissance approfondie des Röcs.
- **Fenrir**    : connaissance approfondie des Fenrirs.

- └ **Djeien**    : connaissance approfondie des Djeiens.
- └ **Treant**    : connaissance approfondie des Treants.

- **Géographie** : connaissances des différentes régions de Draan.

- └ **Tréorst (Région)**    : connaissance approfondie de la région de Tréorst.
- └ **Margoz (Cité-état)**    : connaissance approfondie de la cité-état de Margoz.
- └ **Arendorst (Cité-état)**    : connaissance approfondie de la cité-état d'Arendorst.
- └ **Kraorst (Capitale)**    : connaissance approfondie de la capitale Kraorst.
- └ **Baronies Steingrund (Région)**    : connaissance approfondie de la région des Baronies Steingrund.
- └ **Yarkatoi (Baronnie)**    : connaissance approfondie de la baronnie de Yarkatoi.
- └ **Einleinsti (Baronnie)**    : connaissance approfondie de la baronnie d'Einleinsti.

- **Légendes** : connaissance des récits, mythes et personnages transmis par les peuples de Dräan.

- └ **Tréorst**    : connaissance approfondie des légendes de Tréorst.
- └ **Margoz**    : connaissance approfondie des légendes de Margoz.
- └ **Baronies Steingrund**    : connaissance approfondie des légendes des Baronies Steingrund.
- └ **Calamités**    : connaissance approfondie des légendes liées aux calamités.
- └ **Chasseurs**    : connaissance approfondie des légendes liées aux chasseurs.

- **Flore** : savoir concernant les choses qui ne se mangent que rarement.

- └ **Plantes médicinales**    : connaissance approfondie des plantes médicinales.
- └ **Plantes toxiques**    : connaissance approfondie des plantes toxiques.
- └ **Plantes légendaires**    : connaissance approfondie des plantes légendaires.

- **Minéraux** : savoir concernant les choses qui ne se mangent que vraiment rarement.

- └ **Minéraux magiques**    : connaissance approfondie des minéraux magiques.
- └ **Minéraux légendaires**    : connaissance approfondie des minéraux légendaires.

18.3.1.8. Langues

- **Tränaän (Tréorst)** : langue de Tréorst.
- **Altrëän (Ancien Tréorst)** : ancienne langue de Tréorst.
- **Sennen (YonSen)** : langue de YonSen.
- **O-Yorin-Sen (YonSen)** : langue de YonSen.
- **An-Koi-Sen (YonSen)** : langue de YonSen.
- **Yuggroth (Baronies)** : langue des Baronies.
- **Edran (Fangdrael)** : langue de Fangdrael.
- **Dreinkin (Drekinstep)** : langue de Drekinstep.
- **Karraïd (Clans Anankar)** : langue des clans Anankar.

- **Ankareth (Cités-États anankar)** : langue des cités-États Anankar.

Résumé des compétences

RÉSISTANCES

- ◆ **Résistance physique**
 - └ Résistance au contondant
 - └ Résistance au tranchant
 - └ Résistance au perçant
- ◆ **Résistance céleste**
 - └ Résistance au feu
 - └ Résistance à la terre
 - └ Résistance au bois
 - └ Résistance au magma
- ◆ **Résistance abyssale**
 - └ Résistance à l'eau
 - └ Résistance au vent
 - └ Résistance à la glace
 - └ Résistance à la foudre
- ◆ **Résistance à la fatigue**

MARTIAL

- ◆ **Parade**
- ◆ **Esquive**
- ◆ **Armes d'hast**
 - └ Lance
 - └ Bâton
- ◆ **Armes tranchantes**
 - └ Épée
 - └ Hache
 - └ Griffe
- ◆ **Armes contondantes**
 - └ Marteau
 - └ Arme improvisée
- ◆ **Armes colossales**
 - └ Rhödarak (marteau)
 - └ Haroth (épée)
 - └ Kahml (hache)
 - └ Paysagiste (hast)
- ◆ **Armes à distance**
 - └ Arc
 - └ Arbalète
 - └ Canon
- ◆ **Lancer**
 - └ Arme légère
 - └ Javeline
 - └ Armes improvisées
- ◆ **Encaissement**
- ◆ **Initiative**

GÉNÉRALISTES

- ◆ **Sens commun**
- ◆ **Négociation**
- ◆ **Traque**
- ◆ **Survie**
 - └ Forêt
 - └ Montagne
 - └ Mer
 - └ Désert
 - └ Neige
 - └ Marais
 - └ Volcan
 - └ Caverne
- ◆ **Dépeçage**
 - └ Cuisine
 - └ Essence
 - └ Alchimie
 - └ Armurerie
 - └ Organes volatils
- ◆ **Médecine**
 - └ Premiers secours
 - └ Chirurgie enjouée

ATHLÉTISME

- ◆ **Vigilance**
- ◆ **Escalade**
- ◆ **Discrétion**
- ◆ **Camouflage**
- ◆ **Natation**
- ◆ **Chevauchée**
- ◆ **Course**
- ◆ **Dressage**
- ◆ **Endurance**
- ◆ **Acrobatie**

INGÉNIÉRIE

- ◆ **Construction**
- ◆ **Piège**
 - └ Terrassement
 - └ Occultation

ARTISANAT

- ◆ **Alchimie**
 - └ Maîtrise
 - └ Excellence
 - └ Transmutation
- ◆ **Brasserie**
 - └ Maîtrise
 - └ Excellence
 - └ Arrangement
- ◆ **Cuisine**
 - └ Maîtrise
 - └ Excellence
 - └ Assaisonnement
- ◆ **Forge**
 - └ Maîtrise
 - └ Excellence
 - └ Finitions
- ◆ **Récolte**
 - └ Minéraux légendaires
 - └ Plantes légendaires

CONNAISSANCES

- ◆ **Fils des calamités**
 - └ Baloth
 - └ Behemoth
 - └ Dragon
 - └ Guivre
 - └ Leviathan
 - └ Kraken
 - └ Abyssal
 - └ Célestial
 - └ Yénui
 - └ Rôc
 - └ Fenrir
 - └ Djeien
 - └ Treant
- ◆ **Géographie**
 - └ Tréorst (Région)
 - └ Margoz (Cité-état)
 - └ Arendorst (Cité-état)
 - └ Kraorst (Capitale)
 - └ Baronies Steingrund (Région)
 - └ Yarkatoi (Baronnie)
 - └ Einleinsti (Baronnie)
- ◆ **Légendes**
 - └ Tréorst
 - └ Margoz
 - └ Baronies Steingrund
 - └ Calamités
 - └ Chasseurs
- ◆ **Flore**
 - └ Plantes médicinales
 - └ Plantes toxiques
 - └ Plantes légendaires
- ◆ **Minéraux**
 - └ Minéraux magiques
 - └ Minéraux légendaires

LANGUES

- ◆ **Tränaan (Tréorst)**
- ◆ **Altrëan (Ancien Tréorst)**
- ◆ **Sennen (YonSen)**
- ◆ **O-Yorin-Sen (YonSen)**
- ◆ **An-Koi-Sen (YonSen)**
- ◆ **Yuggroth (Baronies)**
- ◆ **Edran (Fangdrael)**
- ◆ **Dreinkin (Drekinstep)**
- ◆ **Karraïd (Clans Anankar)**
- ◆ **Ankareth (Cités-États anankar)**

Foire aux questions

Cette section rassemble les points de règle qui prêtent le plus souvent à confusion. Une règle ou une technique qui formule explicitement une exception reste prioritaire sur les réponses générales ci-dessous.

Choix et effets optionnels

Q Doit-on effectuer un choix demandé par un effet ?

R Oui. Lorsqu'un effet vous demande de choisir, ce choix est obligatoire et doit être effectué parmi les options valides proposées. Un choix n'est facultatif que si l'effet l'indique explicitement, notamment avec une formulation telle que « vous pouvez choisir ».

Q Deux effets indiquent de faire quelque chose « à la place » : lequel s'applique en premier ?

R Appliquez d'abord l'effet provenant de la personne dont c'est le tour, puis continuez selon l'ordre des tours. Après chaque remplacement, vérifiez si les effets suivants sont encore applicables. Si le premier remplacement rend le second invalide, le second ne se résout pas.

Si plusieurs effets de remplacement proviennent de la même source, la personne qui contrôle cette source choisit leur ordre. Pour une source qui n'appartient à personne, cet ordre est choisi par le MJ.

Effets négatifs

Q Que comprend l'expression « effets négatifs » ?

R Elle désigne toute conséquence défavorable directement infligée par une attaque, une technique ou un autre effet. Une instruction telle que « perdez des points de vie » ou « perdez des points d'intégrité » constitue donc un effet négatif.

Les dégâts et la perte d'intégrité calculée par le  ne sont toutefois pas des effets négatifs. Lorsqu'une attaque inflige des dégâts à une localisation, les règles soustraient immédiatement les dégâts restants de ses points de vie. De même, lorsque les dégâts dépassent une protection, les règles déterminent immédiatement la perte d'intégrité correspondante. Ces modifications sont des **actions basées sur un état** : elles résultent automatiquement de l'état du personnage ou de l'équipement, et non d'un nouvel effet.

Ignorer les effets négatifs n'empêche donc ni les dégâts, ni la perte de points de vie qui en résulte, ni la perte d'intégrité produite par le . Cela permet en revanche d'ignorer un effet qui demande directement de perdre des points de vie ou d'intégrité, sauf indication contraire.

Règles maison

Q Peut-on ignorer ou remplacer une règle qui convient mal à la partie ?

R Oui, absolument. Les règles de *Ravenous* sont des outils au service de la table, pas des contraintes à respecter au détriment du jeu. Lorsqu'une règle paraît lourde, maladroite, inadaptée à une situation particulière ou contraire à l'ambiance recherchée, le MJ est vivement encouragé à l'ignorer, à la simplifier ou à la remplacer.

Ces changements doivent toutefois être annoncés clairement avant qu'ils influencent les décisions des personnages. Tant que tout le monde sait quelles règles sont utilisées et peut jouer en conséquence, les règles maison sont non seulement permises, mais encouragées.

Q Que faire lorsqu'une règle reste pénible à utiliser ?

R Si une règle ralentit régulièrement la partie, crée de la confusion ou doit souvent être contournée, joueurs comme MJ sont invités à le signaler comme un problème. Décrivez si possible les situations rencontrées et proposez les corrections ou solutions qui ont bien fonctionné à votre table.

Ces retours ne remettent pas en cause la manière de jouer de chacun : ils permettent au contraire à *Ravenous* d'identifier ses faiblesses, d'améliorer ses règles et de grandir grâce à l'expérience de ses joueuses et joueurs.

Bonus, malus et résistances

Q Combien de temps dure un gain temporaire ?

R Sauf indication contraire, un gain temporaire dure jusqu'à la fin du combat. Si l'effet indique une durée ou une condition de fin différente, telle que « jusqu'au début de votre prochain tour » ou « jusqu'à la prochaine utilisation », appliquez cette indication à la place.

Q Augmenter le maximum d'une ressource augmente-t-il aussi sa valeur actuelle ?

R Non. Un gain de maximum augmente seulement la quantité que la ressource peut contenir. Sa valeur actuelle ne change pas : vous devez attendre qu'elle se régénère naturellement ou utiliser un effet qui vous en fait gagner. Par exemple, gagner deux points de Fatigue maximum ne fait pas perdre de Fatigue, et gagner deux points de **Jauge** maximum ne fait pas gagner deux points de **Jauge**.

Les Actions maximum constituent une exception, car un maximum d'actions n'est pas une ressource que vous dépensez : il limite simplement le nombre d'actions de la catégorie concernée que vous pouvez effectuer pendant chaque tour. L'augmenter relève immédiatement cette limite, sans valeur distincte à remplir.

Les gains de caractéristiques utilisent également un raccourci. « Gagnez +2 en Force » signifie que vous gagnez 2 Force et 2 Force maximum pendant toute la durée de l'effet. Vous gagnez aussi immédiatement les dés associés à cette augmentation ; ces conséquences sont implicites afin de ne pas devoir les répéter dans chaque effet.

Q Que représente une caractéristique finale ?

R Il s'agit de sa valeur actuelle après application de tous ses bonus et malus. Utilisez cette valeur modifiée pour les tests liés à la caractéristique et pour déterminer le nombre de dés ajoutés à votre **réserve active** lorsque vous choisissez cette caractéristique au début de votre tour. En revanche, une modification de caractéristique **finale** ne recalcule aucune caractéristique secondaire : Torque, Vitesse, Actions, réserves maximales et autres valeurs dérivées restent inchangées, sauf si un effet les modifie explicitement.

Q Réduire un bonus de résistance peut-il le transformer en faiblesse ?

R Non. Réduire une résistance positive, par exemple (++), peut au plus la ramener à zéro. Une réduction excédentaire ne devient pas une faiblesse (−), sauf si l'effet indique explicitement qu'il inflige ou crée une faiblesse.

Q Réduire un malus au-delà de zéro peut-il donner un bonus ?

R Non. Un effet qui réduit un malus peut au plus l'annuler. Cela vaut notamment pour les malus d'équipement et d'artisanat : réduire un malus de −2 par 3 donne 0, pas +1. De la même manière, réduire un bonus au-delà de zéro ne crée pas de malus.

Q Comment cumuler plusieurs fois le même effet dans une fabrication ?

R Au sein d'une même étape de fabrication, conservez le bonus le plus élevé puis soustrayez les malus applicables. Les effets provenant d'étapes différentes s'additionnent normalement. Dans les deux cas, une réduction qui annule un bonus ou un malus s'arrête à zéro et n'en inverse jamais le signe.

Q Une résistance peut-elle rendre des points de vie ?

R Non. Les protections et résistances peuvent ramener les dégâts subis à zéro, mais des dégâts négatifs ne deviennent jamais des soins, sauf indication explicite d'un effet.

Q Quelles résistances s'appliquent à des dégâts élémentaires complexes ?

R Utilisez la plus basse résistance parmi les éléments de la couleur concernée, puis ajoutez la résistance à cette couleur. Une bonne résistance à un seul de ses éléments ne suffit donc pas à protéger contre toute la couleur.

Q Les bonus aux dégâts et les résistances d'une couleur s'appliquent-ils à ses éléments ?

R Pas de la même manière. Les bonus aux dégâts s'appliquent strictement au type qu'ils désignent. Gagner +1 aux dégâts **⚡** augmente donc uniquement les dégâts **⚡**, et non les dégâts **💧**, même si l'Eau appartient à cette couleur. Pour augmenter les dégâts d'Eau, le bonus doit viser explicitement l'**💧** ou une catégorie plus large qui la comprend.

Les résistances sont au contraire inclusives : appliquez toutes celles qui couvrent les dégâts subis. Gagner (+) en résistance **⚡** améliore donc la défense contre les dégâts **⚡**, mais aussi contre chacun des éléments simples abyssaux, notamment l'**💧**. Des dégâts d'Eau sont ainsi réduits à la fois par la résistance à l'**💧** et par la résistance **⚡**.

Cette asymétrie est intentionnelle. Infliger directement des dégâts **⚡** est particulièrement puissant, car la cible doit utiliser la plus basse de ses résistances parmi tous les éléments simples abyssaux, à laquelle elle ajoute seulement sa résistance **⚡**. La même logique s'applique aux dégâts et résistances **🔥**.

Q Dégâts neutres et dégâts purs sont-ils identiques ?

R Non. Les dégâts ○ utilisent la meilleure résistance physique de la cible : il s'agit volontairement d'un type de dégâts peu avantageux. Ils restent affectés par les protections et peuvent normalement être parés ou esquivés. Les dégâts △ ignorent résistances et protections et exigent une technique d'un tiers approprié pour être parés ou esquivés.

Mort et effets de remplacement

Q Que deviennent mon armure et mes objets lorsqu'un effet remplace des dégâts létaux ?

R La réponse se trouve dans la formulation de l'effet : si celui-ci indique qu'un autre événement se produit « à la place de subir des dégâts létaux », les dégâts létaux ne sont pas subis. Dans les règles actuelles, l'attaque est alors considérée comme n'ayant infligé aucun dégât au personnage : son armure et ses autres équipements ne perdent aucune intégrité et aucun autre effet lié à ces dégâts ne se produit. Seul l'événement de remplacement est appliqué.

Sans un tel effet de remplacement, l'attaque et ses dégâts sont résolus normalement. L'armure et les objets touchés subissent donc toutes les pertes d'intégrité prévues et peuvent être entièrement détruits par le coup.

Un effet qui remplace uniquement le fait de **mourir**, plutôt que le fait de **subir les dégâts létaux**, n'annule que la mort. Les autres conséquences de l'attaque continuent alors de s'appliquer, sauf indication contraire.

Altérations

Q Peut-on résister à une altération si la technique ne demande aucun jet ?

R Non. Lorsqu'une technique indique directement que « vous subissez » ou « vous gagnez » une altération sans préciser de jet de résistance, celle-ci s'applique automatiquement. La possibilité habituelle de résister à certaines altérations ne permet pas d'inventer un jet que la technique n'accorde pas.

De même, le nouveau test normalement autorisé une fois par tour n'existe que si l'altération permet un jet de dés pour y résister. Si elle ne prévoit ni jet de résistance, ni durée, ni condition alternative permettant de la perdre, elle ne peut pas être perdue naturellement et demeure active. Seule une règle ou un effet indiquant explicitement qu'il retire cette altération, ou les altérations en général, peut alors y mettre fin.

Q Une altération qui ne peut pas être perdue naturellement prend-elle fin au terme de sa durée ?

R Oui. « Ne peut pas être perdue naturellement » empêche seulement les moyens ordinaires de perdre une altération : effectuer un nouveau jet pour y résister, quitter le combat ou mourir, par exemple, font normalement perdre la plupart des altérations. Cette formulation n'annule pas les conditions de fin propres à l'altération. Si celle-ci indique qu'elle dure deux tours, elle est donc perdue après ces deux tours.

Une technique ou un effet indiquant explicitement « perdez cette altération » ou « perdez toutes vos altérations » peut également la retirer, car il ne s'agit pas d'une perte naturelle. Pour empêcher aussi ces effets explicites, la règle doit employer une interdiction plus absolue, telle que « vous ne pouvez pas perdre cette altération avant... », ou préciser « ignorez tous les effets qui devraient faire perdre cette altération ».

Détection et dissimulation

Q Quelle est la différence entre Camouflage et Discrétion ?

R Le **Camouflage** est une préparation essentiellement réalisée hors combat. Il sert à déterminer si un personnage qui n'a pas encore été repéré est difficile à détecter. Une fois que l'observateur l'a vu, se camoufler devant lui ne lui fait pas oublier sa position et ne permet pas de disparaître à ses yeux.

La **Discrétion** est une démarche active de dissimulation : elle sert à échapper aux sens d'une cible ou à rester hors de sa vue. Un personnage déjà repéré doit normalement se déplacer derrière un obstacle, dans l'obscurité, dans une fumée ou vers toute autre position qui rompt la ligne de vue avant de pouvoir raisonnablement se dissimuler. Sans déplacement ou moyen comparable de briser cette ligne de vue, le test de Discrétion est presque impossible et le MJ peut le refuser.

Q J'ai réussi un test, par exemple de Camouflage, mais j'ai tout de même été détecté : pourquoi ?

R Certains tests sont opposés : votre réussite indique que vous avez réussi votre propre test, pas que votre adversaire a échoué au sien. Chacun effectue normalement son jet, puis leurs degrés de réussite sont comparés. Une réussite au Camouflage peut ainsi être surpassée par le test de détection d'une créature. De même, réussir un test de Torque ne signifie pas que votre adversaire échoue automatiquement au sien ni qu'il est désormais à votre merci.

Pour accélérer la partie, le MJ peut réunir les sens et aptitudes de toutes les créatures dans la difficulté d'un unique test effectué par le chasseur. Dans cette résolution simplifiée, réussir ce seul jet signifie que toutes les créatures concernées échouent à vous détecter. Ce jet unique est toutefois un raccourci, pas le fonctionnement général d'un test opposé.

Enfin, une capacité spéciale peut permettre à une créature de vous détecter malgré votre réussite, notamment si elle s'active ensuite ou si les chasseurs ignoraient son existence. Le MJ n'est pas tenu de révéler une capacité inconnue avant qu'elle produise un effet perceptible.

Combat et positionnement

Q Comment savoir si je suis hors de la zone de combat ?

R Demandez-vous : « La créature peut-elle raisonnablement me toucher avec une attaque ? » Si la réponse est non, vous êtes hors de la **zone de combat**. Il s'agit avant tout de vérifier si vous êtes à l'abri d'une attaque, même perdue, et non de mesurer une distance fixe.

La réponse dépend donc de la situation et de l'adversaire. Être suffisamment dissimulé dans un fossé, protégé par un couvert ou perché dans un arbre peut vous placer hors de la **zone de combat** si la créature ne peut raisonnablement pas vous atteindre ainsi. La même position peut toutefois rester dans la zone face à un adversaire doté d'autres sens, d'une attaque à distance ou d'un moyen adapté pour vous atteindre.

Q Être hors de la zone de combat signifie-t-il être hors du combat ?

R Non. Pour être **hors du combat**, ni vous ni votre adversaire ne devez pouvoir toucher l'autre, même en consacrant un tour entier à essayer. Ce test est réciproque et prend en compte un tour complet, alors que sortir de la **zone de combat** vérifie seulement si l'adversaire peut raisonnablement vous toucher avec une attaque.

Être **hors du combat** demande donc généralement de s'être éloigné bien au-delà de la **zone de combat**. Cela coïncide souvent avec le fait de ne plus être détecté, mais ce sont deux notions distinctes : la détection décrit ce que chacun perçoit, tandis que la sortie du combat décrit la possibilité effective de s'atteindre.

Q La champ de bataille possède-t-il une taille maximale ?

R Non. Le champ de bataille n'as pas de limite théorique, et la carte utilisée pour le combat peut couvrir toute l'étendue nécessaire à la scène, notamment lorsque des pièges sont dispersés sur une vaste région ou que plusieurs groupes affrontent des adversaires éloignés. Le **MJ** peut cependant décider que des combattants trop distants les uns des autres participent désormais à deux combats séparés, même si leurs positions figurent encore sur la même carte.

Dès lors, les règles qui supposent de participer au même combat cessent de s'appliquer entre ces groupes. Ils ne partagent notamment plus la même **jauge de Transcendance** ; un personnage ne peut plus compter un chasseur de l'autre groupe parmi ses compagnons ou alliés, par exemple pour utiliser un pouvoir de pour se repositionner sur lui, le protéger ou déclencher à travers lui un effet réservé aux participants de son propre combat. Chaque groupe continue toutefois d'appliquer normalement ces règles en son sein.

Cette séparation reste rare et relève de l'appréciation du **MJ**. Elle survient surtout aux affrontements contre des groupes de créatures. Annoncez clairement aux joueurs quand deux groupes deviennent deux combats distincts, ainsi que lorsqu'ils se rejoignent de nouveau.

Actions, réponses et réactions

Q Combien de dés puis-je lancer pour une attaque ou une défense, et à quoi sert mon niveau de compétence ?

R Pour une attaque, choisissez des d10 dans votre **réserve active**, avec un maximum égal au double du niveau de la compétence de maniement utilisée. Un personnage possédant Maniement 3 peut donc investir jusqu'à six dés dans son attaque. Le niveau de compétence augmente ici le nombre de dés disponibles ; le seuil pour toucher provient du profil de l'attaque et de ses modificateurs, notamment l'éventuelle spécialité de maniement.

Pour une parade ou une esquive, la compétence défensive ne limite pas le nombre de dés : vous pouvez investir autant de dés que vous en possédez dans la réserve employée. Son niveau est seulement ajouté au seuil défensif inscrit sur l'attaque. Avec Parade 3 et un seuil de parade imprimé de 5, un personnage défend donc au seuil final de 8, avant les éventuels modificateurs circonstanciels.

Dans tous les cas, les dés investis doivent être disponibles dans la réserve employée, sauf lorsqu'une règle fournit explicitement des dés ou des réussites automatiques.

Q Pourquoi lancer beaucoup de dés si mon arme possède seulement $\bar{R}$ 3 ?

R Parce que les réussites de la défense sont soustraites avant d'appliquer la $\bar{R}$. Les réussites obtenues au-delà de cette limite peuvent donc absorber une parade ou une esquive et permettre de conserver malgré tout les trois réussites maximales de l'arme.

Par exemple, une attaque obtient six réussites avec une arme possédant $\bar{R}$ 3. Si la cible obtient deux réussites de défense, il reste quatre réussites, ensuite ramenées à trois par la $\bar{R}$. Avec seulement quatre réussites d'attaque contre la même défense, il n'en resterait que deux. Les réussites excédentaires n'augmentent donc pas directement les dégâts maximaux, mais rendent l'attaque plus difficile à neutraliser.

Q Quatre actions permettent-elles d'attaquer quatre fois ?

R Non. Au moment de sa création, un chasseur possède quatre actions au total, mais seulement deux **actions offensives**, deux **actions défensives** et deux **actions de mouvement**. Il pourra ensuite gagner des actions ou augmenter ses maxima grâce à certains effets. Les maxima spécialisés et le total d'actions doivent toujours être respectés simultanément.

Q Peut-on utiliser un effet qui n'est pas une action en étant Hors de l'espace et du temps ?

R Oui, à condition que cet effet ne demande ni action, même gratuite, ni réaction. Il doit toujours respecter son déclencheur, ses conditions et son moment d'utilisation habituels ; être hors de l'espace et du temps ne crée aucune nouvelle fenêtre d'utilisation et ne permet pas de cibler ou d'affecter ce dont cet état vous sépare.

Vous pouvez notamment modifier votre initiative, car cela ne constitue pas une action de combat. Cette modification reste soumise à ses règles habituelles : elle ne peut avoir lieu qu'entre deux tours et ne permet jamais de franchir une initiative ayant déjà commencé.

Q Quand ne peut-on plus utiliser une action normale défensive ?

R Cette condition est remplie dès que le personnage ne possède plus soit d'action disponible dans sa réserve totale, soit d'**action défensive** disponible dans son maximum spécialisé. Elle vérifie uniquement s'il pourrait payer normalement une parade ou une esquive au moment où l'effet s'applique.

Ignorez pour cette vérification les pouvoirs qui permettraient d'effectuer une défense gratuitement, de récupérer ou de gagner une action, ainsi que l'**action gratuite** permettant de se jeter à terre. Posséder l'un de ces recours ne rend donc pas une **action normale** défensive disponible.

Q Une action neutre utilise-t-elle un maximum spécialisé ?

R Non. Elle consomme une action du total du personnage, mais ne consomme aucun de ses maxima offensif, défensif ou de mouvement.

Q Une action gratuite est-elle toujours illimitée ?

R Non. Une **action gratuite** isolée ne consomme aucune action, mais en enchaîner plusieurs pendant le même tour peut coûter une **action neutre** à la discrétion du MJ. Une technique peut également fixer sa propre limite.

Q Comment payer une attaque ou un mouvement coûtant 2A ?

R Dépensez une action du type correspondant et une **action neutre**. Une attaque 2A coûte donc une **action offensive** et une **action neutre** ; un mouvement 2A coûte une **action de mouvement** et une **action neutre**. Pour un coût supérieur, toutes les actions après la première sont également neutres.

Q Qu'est-ce qu'une défense en profondeur ?

R C'est une parade, une esquive ou un repositionnement renforcé coûtant 2A : une **action défensive** et une **action neutre**. Elle accorde deux réussites et +2 au seuil. Si vous choisissez une parade capable de bloquer l'attaque, le même résultat peut aussi protéger les alliés à **proximité** exposés ; si vous utilisez un repositionnement, vous pouvez utiliser votre vitesse de course dans vos calculs. Contre une défense de zone, ces bonus servent à atteindre le nombre fixe de réussites mais n'annulent pas les propriétés du profil.

Q Puis-je parer la charge d'un béhémoth avec une dague légère ?

R Non. Un seuil indique la difficulté d'une parade lorsque celle-ci est possible, mais le **MJ** peut exiger une arme ou une protection adaptée, un Torque suffisant ou une autre condition cohérente avec l'attaque.

Dans un cas limite, privilégiez la solution la plus spectaculaire : une technique exceptionnelle peut justifier l'impossible. Le **MJ** peut aussi autoriser la parade avec un effet secondaire annoncé à l'avance et accepté par le joueur, comme être projeté, endommager son bouclier ou subir une partie des dégâts.

Q Que devient une action de plusieurs actions lorsqu'un effet la rend gratuite ?

R Tout son coût de base est annulé. Une attaque 2A devenue gratuite ne coûte aucune action. En revanche, un effet qui réduit seulement son coût d'une action la ramène à 1A. Une action ne peut jamais coûter moins qu'une **action gratuite** : une réduction excédentaire ne permet ni de gagner ni de récupérer des actions.

Q Quelles actions peut-on utiliser pendant une réponse ?

R Par défaut, seulement une **action neutre**, une **action défensive** ou une **action de mouvement** employée pour un repositionnement. Une **action offensive** ne peut constituer une réponse que si une technique de réaction indique explicitement que vous pouvez attaquer.

Q Une technique offensive de réaction est-elle devenue inutilisable ?

R Non. Une réaction indiquant explicitement que vous pouvez attaquer vous autorise à le faire pendant une **réponse**. Cette attaque est prioritaire et se résout immédiatement avant l'action initiale. Si elle contraint l'attaquant initial à se défendre, son attaque est abandonnée ; si elle lui inflige une **Capacité de Contrôle** qui l'empêche d'agir, son attaque ne se résout pas non plus. Sans permission explicite d'attaquer, une réaction reste limitée aux types d'actions normalement autorisés pendant une réponse.

Q Pourquoi ne peut-on pas enchaîner plusieurs réactions ou réagir à sa propre réaction ?

R Une réaction exploite une occasion précise : l'ouverture d'une **réponse**, la fin d'un tour ou le déclencheur explicitement indiqué par une technique. Un même personnage ne peut utiliser cette même occasion qu'une seule fois pour une réaction donnée. Il ne peut donc pas répéter une réaction tant qu'il peut en payer le coût.

De plus, une réaction se résout à l'intérieur de l'occasion qui l'a déclenchée ; elle ne crée pas une nouvelle occasion pour son propre auteur. Une réaction offensive peut obliger sa cible à se défendre et d'autres combattants peuvent intervenir s'ils remplissent le déclencheur de leur propre réaction, mais son auteur ne peut pas considérer sa propre réaction comme un nouveau déclencheur pour en jouer une autre.

Cette limite empêche les boucles de réactions et évite qu'une seule fenêtre se transforme en tour supplémentaire. Une technique qui autorise explicitement plusieurs utilisations ou un enchaînement constitue naturellement une exception.

Q Peut-on attendre de connaître les dégâts avant de réagir ?

R Non. La cible choisit sa réponse sans connaître les dégâts exacts, le nombre exact de réussites de l'attaque ni, en théorie, les seuils défensifs exacts. Le **MJ** devrait seulement donner une estimation grossière de la difficulté respective de la parade, du repositionnement et de l'esquive. Toutes les réponses sont déclarées et résolues avant l'action initiale ; une fois les dégâts et effets appliqués, ils n'ouvrent pas une nouvelle **réponse** permettant de revenir sur leur résolution.

Q Le repositionnement est-il une esquive gratuite ?

R Non. L'esquive trompe une attaque qui cherche à vous cibler et ne déplace pas le personnage. Le repositionnement consomme une **action de mouvement**, impose d'annoncer une destination et entraîne un déplacement réel. Contre une **aire d'effet**, cette destination doit se trouver entièrement hors de la zone.

Q Peut-on suggérer une localisation en encaissant une attaque ?

R Oui. Un personnage qui choisit de ne rien faire pour éviter une attaque peut indiquer la localisation avec laquelle il tente de l'encaisser, par exemple en présentant son bras pour protéger son torse. Cette indication constitue une pseudo-défense gratuite : elle ne consomme aucune action, ne réduit pas les réussites de l'attaque et ne compte pas comme une défense.

Il s'agit uniquement d'une suggestion narrative sans engagement, le **MJ** gardant la décision finale quand à la localisation touchée par l'attaque.

Q Peut-on toujours se jeter à terre sans action restante ?

R Oui. Se jeter à terre est gratuit et reste possible sans action disponible. Le personnage termine toutefois à terre et doit ensuite dépenser une **action neutre** pour se relever.

Q Comment lancer une créature ?

R Lancer une créature est une action physique d'éclat, pas un lancer d'arme improvisée (quoi qu'en pensent les chasseurs, une créature ne deviendra jamais une arme ou un projectile improvisé) : contrairement à un objet inerte, elle se débat, déplace son poids et cherche activement à échapper à la prise.

Décrivez le lancer recherché, dépensez une **action neutre**, puis utilisez les règles de saisie et d'action physique d'éclat. Selon la scène, le **MJ** peut demander un test d'Agilité pour conserver la prise, résoudre la saisie comme une attaque opposée à la défense de la créature et comparer les réussites, ou permettre à celle-ci d'attaquer en réaction. Dans ce dernier cas, le lanceur doit encaisser l'attaque sans se défendre sous peine d'abandonner sa propre action. Ces méthodes sont des possibilités, pas une procédure exhaustive : choisissez celle qui traduit le mieux la situation et le geste décrit.

Une réussite permet généralement de bousculer ou de projeter la cible à proximité. Un lancer spectaculaire à grande distance demande une position, une différence de Torque et un résultat à la hauteur de l'exploit. La règle de l'épique reste prioritaire tant qu'elle n'est pas abuser pour essayer de trivialisier la scène.

Q Jusqu'où puis-je lancer une créature ?

R Il n'existe pas de portée universelle tant que la cible résiste : ses appuis, sa morphologie, son mouvement et les réussites de chacun peuvent radicalement changer le résultat. Le **MJ** détermine donc d'abord si la saisie permet réellement le lancer.

Lorsqu'un repère chiffré est utile, comparez les Torques. Si votre Torque vaut n fois celui de la cible, vous pouvez la lancer jusqu'à n fois votre Force **finale** en mètres. Par exemple, avec 60 de Torque contre une cible possédant 20 de Torque et une Force **finale** de 8, la portée indicative est de $3 \times 8 = 24$ mètres. Le **MJ** peut réduire ou augmenter cette distance selon les résistances de la cible, la qualité de la prise, l'élan, le terrain et les (éventuelles) réussites obtenues.

Aires d'effet

Q Une cible située au centre d'un effet « autour » est-elle affectée ?

R Cela dépend de la formulation. « Toutes les cibles dans un rayon autour de la cible » inclut la cible centrale : celle-ci se trouve elle-même dans ce rayon.

En revanche, « toutes les cibles autour de la cible » désigne les cibles qui l'entourent et exclut donc la cible centrale. Pour l'inclure, l'effet doit le préciser, par exemple avec « toutes les cibles autour de la cible, incluant cette dernière ».

Q Pourquoi est-ce que je viserais le sol avec une aire d'effet ?

R Visez le sol lorsque votre adversaire est très difficile à toucher, lorsque vous craignez qu'il attire l'attaque dans une mauvaise direction avec une esquive, ou lorsque vous voulez atteindre plusieurs ennemis à la fois. Personne n'oppose alors ses réussites au jet destiné à toucher le point choisi : votre attaque ne peut plus être menée ailleurs par une feinte et l'aire se déploie là où vous l'avez décidé.

Cette fiabilité possède une contrepartie importante : l'attaque ne cherche plus à suivre ses victimes. Un adversaire disposant d'un peu de défense et d'assez de mouvement peut réussir le repositionnement fixe de l'aire et simplement en sortir. Avant de viser le terrain, ralentissez ou immobilisez donc vos cibles, bloquez leurs issues ou choisissez une zone assez vaste pour qu'elles ne puissent pas la quitter.

Q Comment éviter une aire d'effet, et que se passe-t-il en cas d'échec ?

R Une grande aire d'effet indique un nombre fixe de réussites à atteindre, un seuil de repositionnement et parfois un seuil de parade. Par exemple, une explosion soudaine peut demander 5r au seuil de 5, tandis qu'une vague immense mais longuement annoncée peut demander 2r au seuil de 3. Chaque personnage exposé effectue séparément la défense choisie.

Une esquive ordinaire ne suffit pas : elle trompe une attaque qui cherche à suivre sa cible, mais ne déplace pas le personnage. Il faut réussir un repositionnement permettant de sortir réellement de la zone, ou une parade autorisée par le profil. La résolution est binaire : atteindre les réussites demandées évite entièrement l'effet ; échouer ne lui retire aucune réussite et le personnage subit l'attaque complète. Se jeter à terre ne constitue pas une sortie.

Certaines attaques, surtout des explosions, indiquent toutefois une **atténuation à mi-portée**. Un personnage qui commence dans la moitié extérieure de la zone, ou qui réussit à s'y repositionner sans pouvoir sortir entièrement, ne subit que la moitié des dégâts. Cette exception ne réduit pas les autres effets sauf indication contraire et n'existe que si le profil ou le MJ l'autorise : ce n'est pas un résultat partiel automatique.

Une aire d'effet touche souvent plusieurs localisations et peut donc rencontrer des parties peu protégées ou des **point faibles**, sans que cela soit systématique. Même après une parade réussie, le MJ peut décider qu'un effet enveloppant se faufile autour de la protection et frappe les localisations restées découvertes. Une attaque frontale normalement arrêtée par la parade ne bénéficie pas de cette exception.

Armes, objets et réserve de dés

Q Dois-je utiliser Psyché pour une attaque de Sangressence infligeant un souffle ♠ ?

R Non. Une attaque qui émane d'un pouvoir de **Sangressence** n'est pas physique pour autant, mais cela ne l'oblige pas à utiliser Psyché. Sauf restriction écrite dans la technique, elle peut employer les dés de votre **réserve active** quelle que soit la caractéristique choisie pour le tour. Cela vaut notamment pour le *Souffle du Dragon*, les attaques accordées par le Mage bestial et, plus généralement, toute attaque produite directement par un pouvoir de **Sangressence**.

Une exception explicite reste prioritaire. Les attaques **Sangremagique** du Sangremage indiquent qu'elles utilisent la réserve de Psyché : elles exigent donc d'avoir choisi Psyché comme **réserve active** et ne peuvent lancer que ses dés. voir la section **Attaques de Sangressence**, page 214.

Q « Dégâts de type ♠ +1 » rend-il mon arme ♠ et améliore-t-il mes techniques ♠ ?

R Non. Cette notation indique seulement un bonus conditionnel propre à l'arme : si cette arme inflige des dégâts ♠, augmentez ces dégâts de 1. Elle ne lui ajoute pas le type ♠ et ne transforme donc pas ses attaques par elle-même.

Une technique ♠ indépendante de l'arme ne bénéficie pas non plus de ce bonus. Celui-ci s'applique seulement si la technique effectue une attaque avec cette arme, ou si elle transforme explicitement les dégâts de l'arme en dégâts ♠. Dans ce dernier cas, l'arme inflige bien le type demandé et reçoit donc son bonus conditionnel.

Q Comment calculer le Torque de tout mon équipement ?

R Effectuez trois comparaisons indépendantes. Additionnez d'abord le Torque requis par toute votre armure, vos vêtements et vos accessoires. Traitez ensuite le contenu de votre sac séparément, selon son poids et son encombrement. Additionnez enfin les valeurs à une main de toutes les armes et de tous les boucliers que vous maniez ; si vous ne maniez qu'une seule arme à deux mains, utilisez plutôt sa valeur à deux mains.

Ces trois ensembles ne se compensent jamais. Un sac léger ne permet pas de manier une arme trop lourde, et porter une armure légère ne réduit pas le Torque requis par plusieurs boucliers.

Q Peut-on bénéficier du sur-torque avec plusieurs équipements ?

R Non. Le **sous-torque** considère toujours l'intégralité de l'ensemble porté ou manié, mais le **sur-torque** exige de concentrer son Torque dans un unique objet. Manier plusieurs armes ou boucliers empêche donc tout bénéfice de **sur-torque**, même si leur Torque requis total reste largement inférieur au vôtre.

La même restriction s'applique aux vêtements et aux armures. Elle est simplement plus rare, car une armure est généralement la seule pièce portée possédant un Torque requis. Le sac et son contenu ne bénéficient jamais du **sur-torque**.

Q Dégainer une arme et attaquer constituent-ils une seule action ?

R Non. Dégainer coûte normalement une **action neutre**, puis attaquer coûte une **action offensive**. Un fourreau d'accès rapide rend seulement le dégainage gratuit.

Q Sortir une potion et la lancer constituent-ils une seule action ?

R Non. Sortir une potion rangée coûte une **action neutre** et la lancer sur une cible coûte une **action offensive**. Un emplacement de potion d'accès rapide rend seulement la sortie de la potion gratuite.

Q Un objet d'accès rapide est-il aussi bien protégé qu'un objet rangé ?

R Non. Il est volontairement porté à l'extérieur d'un rangement fermé. Il est plus rapide à saisir, mais aussi plus exposé aux attaques, aux chutes et à l'arrachement.

Q Que se passe-t-il si je porte plusieurs armures ?

R Additionnez d'abord le Torque requis par toutes les armures, tous les vêtements et tous les accessoires portés afin de déterminer votre éventuel **sous-torque**. Tous les malus de toutes ces pièces s'appliquent et se cumulent, même lorsqu'elles ne sont pas actives. Une technique peut les réduire lorsque ses propres conditions sont remplies ; choisir une autre armure active ne les supprime pas.

Choisissez ensuite une seule **armure active**. Elle seule fournit ses propriétés spéciales, ses effets passifs et ses bonus. Vous pouvez changer ce choix immédiatement avant une action ou une réaction, mais il reste verrouillé pendant toute sa résolution.

Enfin, chaque pièce conserve toujours sa propre  et sa propre . Additionnez la protection des couches physiquement traversées par une attaque et traitez leurs pertes d'intégrité séparément, selon l'ordre dans lequel elles sont touchées. Une armure inactive protège donc toujours réellement le personnage.

Q En double maniement, les bonus des deux armes s'additionnent-ils ?

R Non. Une seule arme ou un seul bouclier est **arme active** et fournit ses propriétés, effets passifs et bonus. Les malus de toutes les armes et de tous les boucliers équipés continuent cependant de s'appliquer. Vous pouvez changer l'objet actif immédiatement avant une action ou une réaction, mais pas pendant sa résolution ni après avoir vu son résultat.

Les armures et vêtements utilisent un emplacement actif séparé : une seule pièce est **armure active** à la fois. Changer d'arme active ne change donc pas l'armure active, et inversement.

Q Les dés inutilisés restent-ils pour le prochain tour ?

R Non. Sauf exception explicite, tous les dés encore présents dans la **réserve active** sont perdus au début du prochain tour du personnage.

Q Un dé sans nature remplace-t-il toutes les conditions d'une action ?

R Non. Un **dé sans nature** peut être dépensé quelle que soit la caractéristique choisie, mais il ne fournit ni maniement, ni compétence, ni équipement requis. Ses réussites critiques ne génèrent pas non plus de marqueur de **jauge de Transcendance**.

Q Le $\tilde{R}$ limite-t-il le jet d'attaque ?

R Non. Il limite le nombre de réussites conservées après la défense, pas le nombre de dés lancés ni les réussites obtenues avant parade ou esquive.

Artisanat

Q Comment interagissent « 1 potion » et « +3 potions » ?

R Le résultat est **1 potion au total**. Un effet qui fixe explicitement le nombre de potions produites remplace le rendement final de la recette ; il ne constitue pas une nouvelle valeur de base à laquelle ajouter les bonus de production. Les effets indiquant « +3 potions », ou toute autre augmentation similaire, sont donc ignorés lorsque la production est fixée à 1.

Techniques et effets cumulés

Q Pourquoi certaines compétences et techniques ont-elles une description narrative, et d'autres non ?

R Ces descriptions proposent une manière de se représenter l'action, mais leur absence ne signifie pas que celle-ci est abstraite ou sans apparence. La plupart des compétences possèdent une description implicite, laissée volontairement à l'imagination de la table.

Les joueurs et le MJ peuvent décrire librement toute compétence, toute technique de **Sangres-sence** et, plus généralement, toute action. Une description déjà suggérée par le livre peut elle aussi être remplacée si tout le monde s'accorde sur la nouvelle interprétation.

Q Une description personnalisée peut-elle modifier les effets d'une action ?

R Non. Cette liberté porte sur la mise en scène, pas sur les règles ni sur les faits établis dans la narration. Une description ne peut pas accorder un avantage, contourner un coût ou une condition, ajouter une propriété, modifier une portée ou justifier après coup un résultat plus favorable sous prétexte qu'il ne s'agirait que de « saveur ».

Tant que la description ne change ni la résolution mécanique ni la cohérence de la fiction, toutes les interprétations convenues par la table sont valables.

Q Deux passifs différents aux effets similaires se cumulent-ils ?

R Oui, sauf indication contraire. En revanche, plusieurs versions d'un passif portant exactement le même nom ne se cumulent pas : utilisez uniquement la meilleure version disponible.

Q Plusieurs exemplaires d'un même effet peuvent-ils chacun faire gagner de la Jauge en fin de tour ?

R Non. Si plusieurs techniques ou effets portant exactement le même nom indiquent que vous gagnez de la **Jauge** à la fin du tour, ce gain ne se déclenche qu'une seule fois. Appliquez uniquement la meilleure version de l'effet, conformément à la règle de cumul des effets de même nom.

Des effets portant des noms différents peuvent en revanche chacun se déclencher et leurs gains se cumulent, sauf indication contraire.

Q J'ai acheté une technique d'une autre école. Son niveau 2 est exclusif, mais pas son niveau 3 : puis-je acheter le niveau 3 ?

R Oui. Pour acheter un niveau d'une technique, vous devez normalement posséder tous les niveaux intermédiaires que vous avez le droit d'acheter. Si l'un de ces niveaux vous est interdit, notamment parce qu'il est exclusif à l'école principale, ignorez-le pour déterminer les prérequis et achetez directement le prochain niveau auquel vous avez accès.

Vous ne payez pas le coût en sang du niveau interdit et ne gagnez aucun de ses effets. Tout niveau intermédiaire que vous êtes autorisé à acheter reste en revanche obligatoire.

Q Les coûts indiqués sur les améliorations d'une technique s'ajoutent-ils à ceux des niveaux précédents ?

R Cela dépend du type de coût. Le coût en sang est un prix d'acquisition : chaque niveau d'une technique doit être acheté séparément et son coût en sang doit donc être payé à nouveau. Additionnez ainsi tous les prix d'acquisition nécessaires pour atteindre le niveau souhaité.

Les coûts d'utilisation fonctionnent différemment. Le coût en **Jauge** et les autres coûts affichés sur la version améliorée remplacent ceux de la version précédente ; ils ne s'y ajoutent pas. Autrement dit, lorsqu'un niveau de technique affiche un coût en **Jauge**, cette valeur constitue son nouveau coût total.

Cette différence est volontaire pour le moment : présenter les coûts d'utilisation de toute autre manière rendrait les améliorations particulièrement lourdes à lire et à calculer. Cette convention pourra être révisée plus tard, mais les coûts actuellement imprimés doivent être interprétés ainsi.

Q Une technique contredit une règle générale : laquelle appliquer ?

R La formulation explicite de la technique est prioritaire dans son champ d'application. Elle ne modifie pas pour autant la règle générale en dehors de cette utilisation précise.

Q Que faire lorsque deux techniques se contredisent ?

R Utilisez d'abord la **règle de la spécificité** : la formulation dont le champ d'application ou la durée est le plus précis l'emporte. Par exemple, si un effet indique qu'une attaque ne peut pas être parée, mais qu'une technique permet à une dague de parer n'importe quelle attaque pendant un court instant, appliquez la technique de la dague. Son exception est plus précise. Une formulation explicite pourrait toutefois **imposer** l'une ou l'autre priorité : l'interdiction pourrait préciser qu'elle s'applique même aux techniques autorisant une parade, ou la technique pourrait préciser qu'elle permet de parer même une attaque normalement impossible à parer.

Si aucune formulation n'est clairement plus spécifique, utilisez la **règle de l'épique** : privilégiez l'effet qui représente l'événement le plus exceptionnel ou le plus important dans la scène. Les tiers des techniques peuvent servir d'indice, sans constituer une hiérarchie absolue. Ainsi, une technique indiquant que la prochaine attaque inflige des dégâts  en ignorant toutes les protections et réductions de dégâts l'emporte généralement sur un simple passif immunisant une créature au feu.

En revanche, une technique défensive activée par la créature ou un passif de résurrection au cœur de son identité peut être considéré comme plus épique et conserver la priorité. En dernier ressort, le **MJ** tranche selon le contexte et annonce clairement quel effet l'emporte. Cette décision constitue un arbitrage de la situation, pas une modification permanente des techniques concernées.

Q Dix marques d'une même altération comptent-elles comme dix effets ?

R Non. Les marques sont des unités accumulées au sein d'une seule altération : posséder dix marques d'**Saignement** signifie que vous êtes affecté par un seul effet de Saignement contenant dix marques. À la fin du tour, cet effet se déclenche une seule fois et calcule sa conséquence à partir des dix marques ; il ne se déclenche pas dix fois sous la forme de dix effets distincts.

Une technique qui compte les **effets** ou les **altérations** n'en compte donc qu'un. Une technique qui compte, retire ou transforme explicitement des **marques** considère bien les dix marques séparément. Une règle indiquant explicitement que chaque marque se déclenche individuellement constitue une exception.

Origines

Q Quand Tsajariin, Trame Honnie (Djieien), est-il « hors du champ de détection de son adversaire » ?

R Cette condition dépend de la portée et de l'orientation des sens ordinaires de l'adversaire, pas du fait que celui-ci ait ou non détecté le Djieien. Le Djieien est hors de ce champ lorsqu'aucun de ces sens ne peut normalement couvrir sa position : par exemple derrière une créature qui se repose principalement sur son ouïe, au-delà de la portée de son odorat ou de son ouïe, ou dans tout autre angle mort propre à ses sens.

Le bonus s'applique même si l'adversaire sait parfaitement où se trouve le Djieien ou l'a déjà repéré. À l'inverse, être invisible, dissimulé ou impossible à identifier ne suffit pas si sa position reste à portée des sens de l'adversaire : ne pas être perçu et être hors du champ de détection sont deux notions différentes.

Un sens neutralisé ne couvre plus aucune position. Aveugler, assourdir ou autrement priver l'adversaire du sens qui couvrirait le Djieien peut donc replacer celui-ci hors de son champ de détection et lui rendre le bonus.

Q Quels pièges peut relier Par les méandres du Labyrinthe ?

R Uniquement les pièges posés pour le combat en cours par vous-même ou par un allié participant à ce même combat. « N'importe où sur le terrain » désigne le terrain de cet affrontement ; la technique ne relie pas tous les pièges que ces personnages ont pu poser ailleurs ou à un autre moment.

Vous ne pouvez donc pas rejoindre la ville la plus proche sous prétexte qu'un ami y aurait posé un piège (Ignorant la question bien plus importante du pourquoi pose-t-il des pièges en ville). Vous ne pouvez pas davantage placer un piège à un moment quelconque de la journée pour en faire une destination disponible lors d'un futur combat. Les pièges préparés à l'avance restent valides s'ils ont été expressément posés pour l'affrontement en cours et se trouvent sur son terrain.

Q Les morceaux créés par *Abjecte Réalité* possèdent-ils chacun leurs propres réserves ?

R Non. Ils accèdent tous aux réserves du personnage : réserve de dés, *Jauge* et éventuelles ressources spéciales. Chaque réserve conserve exactement la valeur qu'elle possédait avant la séparation. Elle n'est ni divisée par le nombre de morceaux, ni dupliquée pour chacun d'eux. Si un morceau dépense un dé ou un point de ressource, tous les autres disposent désormais de ce total réduit.

L'action accordée à chaque morceau constitue l'exception : chacun possède bien sa propre action, comme l'indique le pouvoir. Leurs points de vie, altérations et effets temporaires sont également suivis séparément. Blessier un morceau ne blesse pas immédiatement les autres et lui infliger une altération ne les affecte pas.

Lors de la reconstitution, les points de vie de chaque morceau déterminent ceux de la localisation correspondante : les dégâts reçus restent donc pertinents. En revanche, les altérations, pertes temporaires et effets appliqués aux morceaux disparaissent et ne sont pas rapportés au corps principal.

Sangremage

Q Les bonus des différents niveaux de *Révélation* s'appliquent-ils à toutes les Visions et se cumulent-ils ?

R Oui. Comme pour toute amélioration de technique, chaque niveau de *Révélation* acheté ajoute immédiatement ses effets aux niveaux déjà possédés. La partie de sa description qui indique que « vos Révélations gagnent » un bonus s'applique à toutes vos Visions, et pas seulement à celle décrite par ce niveau.

Ces bonus se cumulent entre eux. Après avoir acheté les améliorations concernées, toutes vos Révélations bénéficient donc à la fois du bonus aux *réussites maximum* et du bonus aux dégâts, quelle que soit la Vision que vous choisissiez d'utiliser.

Q Une attaque gratuite annule-t-elle sa canalisation ?

R Non. La canalisation est un coût additionnel, distinct du coût de base de l'attaque. Si un effet rend une attaque de Sangremage gratuite, il annule ses actions de base mais pas les actions de canalisation qui doivent être investies avant son lancement. Il n'annule pas davantage son coût en *Jauge* ou ses autres coûts additionnels, sauf mention explicite.

Écran du maître de jeu

Référence rapide — RAVENOUS

Résoudre une action

Jet de compétence *Règles de base*

- ◆ Lancez le dé déterminé par la difficulté. Le résultat doit être inférieur ou égal à la caractéristique et à la compétence pertinentes.
- ◆ Une spécialité s'ajoute à la compétence et peut réduire le degré de difficulté selon son symbole.
- ◆ Sans la compétence requise, appliquez les restrictions prévues par la règle d'absence de compétence.

Lecture rapide

- ◆ Fixez l'intention, les conséquences et la difficulté avant le jet.
- ◆ Utilisez un jet unique pour accélérer la résolution, ou des jets opposés lorsque les aptitudes des deux camps doivent compter précisément.
- ◆ Un critique doit modifier sensiblement la situation, pas seulement ajouter un bonus numérique.
- ◆ La narration et la préparation peuvent déplacer la difficulté avant que les dés ne soient lancés.

Échelle des personnages *Feuille de personnage*

- ◆ Les caractéristiques humaines se situent généralement entre 1 et 5.
- ◆ Les chasseurs dépassent cette échelle grâce à leur origine, leur marque et leur évolution.

Tour de combat

Économie d'actions *Feuille de personnage — Actions*

- ◆ Un personnage dispose de quatre actions.
- ◆ Il peut effectuer au maximum deux attaques, deux déplacements et deux défenses.
- ◆ Une @rl_neutral consomme une action totale, sans entamer les maxima d'attaque, de déplacement ou de défense.
- ◆ Sans action restante, il ne peut plus agir ni réagir, mais peut encore se jeter à terre.

Initiative *Règles en combat*

- ◆ Déterminez la préparation et l'ordre interne avant le premier échange.
- ◆ Ne modifiez une initiative qu'entre deux tours, sans franchir l'initiative qui vient de jouer; diminuer une initiative ne rend aucun point à la réserve.
- ◆ Les réactions se déclarent pendant une réponse ou à la fin d'un tour; après leur résolution, dégâts et effets d'état ne peuvent plus déclencher de réaction.

Mouvement *Mouvement*

- ◆ Le déplacement terrestre dépend de l'Agilité; le demi-déplacement en vaut la moitié arrondie au supérieur et la course en vaut le triple.
- ◆ Les vitesses aquatique et aérienne valent normalement la moitié de la vitesse terrestre.

Attaquer et survivre

Attaque *Règles en combat — Attaque*

- ◆ Identifiez la réserve, le seuil, la localisation visée et le nombre maximal de réussites.
- ◆ Résolvez ensuite la défense, les dégâts, les résistances et les altérations dans cet ordre logique.
- ◆ Une attaque localisée subit les contraintes de ciblage prévues par son profil.

Feuille du chasseur

Caractéristiques *Feuille de personnage*

- ◆ Force — puissance physique et armes lourdes.
- ◆ Agilité — acrobaties, mouvement et armes légères.
- ◆ Perception — sens et armes à distance.
- ◆ Intelligence — logique, connaissances et artisanat.
- ◆ Volonté — endurance mentale et résistance à la terreur.
- ◆ Psy — domaine arcane et pouvoirs élémentaires.
- ◆ Chance — événements hors du contrôle du personnage.
- ◆ Charisme — éloquence et influence pacifique.

Défenses *Parade, esquive et repositionnement*

- ◆ La parade bloque ou dévie; l'esquive évite; le repositionnement transforme aussi la position future.
- ◆ Vérifiez que la défense choisie est autorisée contre l'attaque et que le personnage possède encore une action défensive.
- ◆ La défense en profondeur coûte une défense et une action neutre; elle renforce le jet et peut couvrir les alliés proches lors d'une parade.

Dégâts et protection *Calcul des dégâts*

- ◆ Appliquez protection, résistances, faiblesses et encaissement selon la nature de l'attaque.
- ◆ La brise-armure crée un point faible localisé; seules les attaques visant ce point en profitent.
- ◆ À zéro point de vie, une localisation vitale met le personnage en péril; une localisation non vitale reste limitée par les altérations reçues.

Seuils circonstanciels *Règles en combat — Attaque*

- ◆ Ciblage : -1 Attaque visant un membre; -2 Attaque visant un point exact d'un membre; -2 Partie normalement difficile à atteindre.
- ◆ Position : -2 *Mauvais positionnement* – la partie visée est tout juste hors d'atteinte; -4 *Accès incertain* – il faut attendre une ouverture pour atteindre la partie visée (mauvais côté, sommet d'une aile battante, etc.); Échec Partie impossible à atteindre depuis la position actuelle (derrière la créature sans moyen de la contourner, par exemple).
- ◆ Malus : -1 Attaque effectuée dans un mouvement acrobatique; -2 Attaque effectuée en chute libre; -2 Attaque de mêlée effectuée en étant à terre; -2 Cible en train d'effectuer une charge.
- ◆ Bonus : +1 Cible grandement ralentie; +2 Cible immobile.
- ◆ Le maître de jeu peut aussi modifier le seuil pour le couvert, l'élévation ou le camouflage.

Réserves à surveiller

- ◆ Jauge — sangressence disponible pour les techniques; elle revient entre les combats.
- ◆ Toxicité — la réserve naturelle est de 8 et augmente de 1 par stade d'évolution de la marque.
- ◆ Sang — ressource dépensée pour acquérir des techniques d'école.
- ◆ Fatigue — limite les efforts prolongés et l'usage continu des pouvoirs.

Ressources aggravées *Récupération — Ressources aggravées*

- ◆ Un point aggravé compte comme perdu ou dépensé, mais ne revient pas par la récupération ordinaire.
- ◆ Annoncez sa condition de récupération lorsqu'il est infligé : soins, repos ou étape narrative, de quelques heures à plusieurs semaines.
- ◆ Utilisez-le pour une contrainte exceptionnelle ou pour donner une échelle mécanique aux opérations de longue durée.

Défenses — circonstances *Règles en combat —*

Défenses

- ◆ Malus : -2 Attaque provenant d'un angle mort; -2 Défenseur pris par surprise.
- ◆ Bonus : +2 Défense en profondeur.
- ◆ Une esquive ordinaire ne fonctionne que contre une attaque ciblée ou un effet limité. Ajoutez la compétence au seuil imprimé.
- ◆ Contre une grande zone, atteignez les réussites fixes du profil par parade ou repositionnement ; un échec ne retire aucune réussite.
- ◆ Atténuation à mi-portée : seulement si le profil ou le maître de jeu l'autorise ; la moitié extérieure de la zone n'inflige alors que la moitié des dégâts.
- ◆ Une zone touche souvent plusieurs localisations ; un effet enveloppant peut contourner une parade et atteindre les parties non couvertes si le maître de jeu le juge cohérent.
- ◆ Une interaction ingénieuse entre l'équipement et l'attaque peut modifier une parade de -3 à +3.

Gains d'expérience et Progression

21.1. Absorption du sang et gain d'expérience

Lorsqu'un enfant des calamités est tué, les chasseurs ont la possibilité d'en extraire un certain nombre de points de sang à travers son essence. Ceux-ci doivent être extraits et absorbés au plus vite après la mort de la créature.

Une créature possède un certain nombre de points de sang qu'il sera possible d'extraire, déterminés par les facteurs suivants :

- Rang de la créature
- Nombre de blessures et mutilation (plus en sont infligées au cours du combat, plus l'essence de la créature est galvanisée, et plus elle donnera de points de sang).
- Niveau global en dépeçage (un jet par personne, total des réussites est ajouté)

Un jet de dépeçage sera effectué avec une difficulté de base de (★★★) et pourra varier selon si la créature est inconnue ou unique ou si un long temps est attribué à son exécution.

Le gain de sang et d'expérience sera grandement diminué si l'écart de niveau entre la traque et le niveau des chasseurs est trop élevé.

La notation consacrée est la suivante :

« Sang : $8 + 4 + 4(15r)$ »

La créature donnera 8 points de sang, plus jusqu'à 4 selon la quantité de blessures, et encore 4 supplémentaires lorsque le dépeçage approche les 15 réussites.

Le choix des gains d'expérience est laissé au MJ et dépendra fortement de la difficulté de la chasse effectuée. Il est en général intéressant de donner un point d'expérience pour chaque 2 à 3 points de sang.

21.1.1. Limitation

Si la chasse effectuée est triviale pour un personnage, ce dernier pourra voir son gain de points de sang et d'expérience baisser de moitié voir totalement supprimé. Ces points perdus pourront dans une certaine mesure être répartis entre les autres personnages et / ou personnages non-joueurs à la discrétion du MJ. Ces limitations représentent la futilité de chasser des proies complètement triviales pour le chasseur.

21.1.2. Coûts réduits

Les points de sang nouvellement obtenus appartiennent à une calamité, s'ils sont dépensés immédiatement, ils entraîneront un coût réduit dans l'achat de la prochaine technique appartenant à ladite calamité.

Si la technique est de Tiers 1, le coût sera réduit de 1, si elle est de Tiers 2, le coût sera réduit de 2 et ainsi de suite.

Si ces points de sang ne sont pas dépensés avant une prochaine chasse, ils perdent cette propriété et viennent s'ajouter à votre total normalement.

21.2. Teinte des calamités

En plus des effets de l'évolution de la marque, consommer le sang des calamités peut grandement modifier la nature des personnages le faisant. Ces changements corporels peuvent se manifester par des changements visibles (bien que quasi-intégralement réservés à l'évolution de la marque), ou des changements invisibles. Ces changements peuvent affecter les limites des personnages (maximum

dans des caractéristiques ou réserves), les valeurs de leurs caractéristiques, ou encore augmenter leurs résistances, physiques ou élémentaires.

Par exemple

Après avoir chassé un Baloth, les joueurs pourront choisir un gain entre les trois caractéristiques suivantes +1 Force (Offrant au maximum une Force de 8), +1 Vol (Max 3), +2 Force (Max 6). De plus consommer son essence offrira +2PV (toutes localisations) ou +1 Résistance Physique. S'il refuse ces deux gains, il gagnera +2 points de sang à la place.

Ces modifications ne devraient avoir lieu que lors de chasses complexes et d'un niveau supérieur ou égal au niveau actuel des chasseurs. Bien que très convoitée par les chasseurs, la teinte des calamités devra toujours être utilisée avec parcimonie par le MJ. De plus, de nombreuses incompatibilités existent, et parfois, ces changements de caractéristiques ne sont pas des gains, mais bien au contraire des affres et afflictions diminuant leur potentiel.

À retenir

La teinte des calamités est l'outil principal du MJ pour attribuer des gains de caractéristiques et résistances, bien qu'il soit conseillé de l'utiliser avec parcimonie, il est important de faire comprendre aux joueurs que prendre des risques lors de chasses est le seul moyen de gagner définitivement dans ses caractéristiques en dehors de l'évolution de sa marque.

21.3. Rites de passage

Hautement dépendant des régions, souvent secret et jalousement gardé, chaque passage d'un niveau d'évolution de la marque se fait à l'aide d'un rite de passage. Les détails exacts de ce rite sont toujours intrinsèquement liés à la culture locale et à la relation du chasseur avec celle-ci. Chaque niveau d'évolution de cette marque impliquera de nouveaux changements profonds quant à la nature du personnage voir la section Evolution de la marque.

Passer d'un tiers d'évolution de la marque à un autre nécessite non seulement d'atteindre un certain niveau de points de sang, mais nécessitera un rite de passage plus difficile à chaque étape.

Bien que laissé libre à l'interprétation du MJ, l'échelle suivante donne un guide important pour déterminer les prérequis à imposer aux chasseurs :

- Tiers 1 — Passer au tiers suivant nécessite une chasse d'une créature d'un niveau égal au chasseur
- Tiers 2 — Passer au tiers suivant nécessite une chasse d'un niveau supérieur au niveau du chasseur
- Tiers 3 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une créature d'une origine particulière et d'un niveau égal au chasseur
- Tiers 4 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une créature spécifique et d'un niveau supérieur à l'équipe de chasseurs
- Tiers 5 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une calamité mineure spécifique
- Tiers 6 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une calamité mineure spécifique d'un niveau grandement supérieur à celui du chasseur

En plus de ces prérequis, des rites et rituels pourront être requis, faute de quoi seule une évolution partielle sera accordée (c'est-à-dire seulement une partie des compétences liées à l'évolution de la marque seront données).

Aide au MJ

22.1. De la nature des discussions lors d'une partie

De part la nature sociale d'une partie de Jeu de Rôle, il est difficile de dicter un code de conduite objectif à tenir durant le déroulement de celle-ci. Cependant, certaines directives peuvent (à la discrétion de l'ensemble des participants) apporter un plus à l'expérience de jeu.

22.1.1. De l'art des narrations des joueurs

Le sujet de la narration de leur propre actions aux joueurs est un sujet complexe qui nécessiterait un ouvrage complet pour espérer en faire le tour. Malgré tout, le cœur du problème peut être résumé en ces trois points :

- Aucun Maître de Jeu n'aime faire face à des joueurs décidant du résultat de leur actions sans jamais tirer de dés ;
- Aucun Maître de Jeu n'aime faire face à des joueurs ne décrivant aucune action et s'exprimant seulement par monosyllabes ou usant d'un discours indirect (« J'attaque », « Je charge », « Je lui dit... ») ;
- Il est extrêmement difficile pour un joueur de s'essayer à une description s'il ne sait pas comment l'action va réussir (ni si elle va réussir).

Faute d'apporter une solution (ni même une pierre à ce délicat ouvrage), RAVENOUS offre une catégorie d'actions qui sont principalement influencées par le Joueur et sa narration : La **Sangressence**.

Il est donc fortement conseillé de laisser les joueurs libres de décrire l'aspect et la façon dont leur sangressence interagit avec le monde. De plus, lorsque les joueurs utilisent des pouvoirs de ⚡, il est conseillé au MJ d'essayer, autant que possible, d'accommoder les joueurs et de leurs descriptions.

À retenir

Ce conseil a pour but d'encourager les joueurs à donner leur propre saveur à des moments qui sont censés être rares et haut en couleur, cela ne veut cependant pas dire qu'utiliser un point de ⚡ est directement synonyme de reprendre les rênes de la narration et autoriser toutes les libertés aux joueurs.

22.1.2. De la communication en partie

La communication en combat, le **Hors Role-Play** et le **Metagame** sont eux aussi des sujets sur lesquels aucun guide objectif ne pourra être donné, et c'est aux participants de décider exactement comment gérer ces derniers.

Ceci étant dit, faute d'offrir une solution globale, lors des combats, il est fortement encouragé de limiter les communications hors personnage. La raison est à la fois pratique et sociale.

- Ralentir les combats en offrant des pauses stratégiques entre chaque action brise le rythme de la narration sans y ajouter la saveur de discussion désespérée de joueurs luttant pour leur vie ;
- Peu de gens apprécient voir jugée chacune de leurs actions par tout le reste de la table ou devoir écouter chacune de leurs suggestions.

De ce fait il est conseillé au Maître de Jeu de limiter fortement les interactions *ex-persona* au moins lors des combats. Si une discussion stratégique enflammée entre des chasseurs d'opinions très

divergentes peut apporter beaucoup à une partie, un meeting stratégique entre quatre joueurs en train de manger des chips, lui, n'apporte rien au tour d'un joueur.

Cependant limiter les communications *ex-persona* ne doit pas forcément vouloir dire interdire toute forme de communication, ni même toute forme de communication *ex-Persona*. Certaines de ces interactions peuvent être nécessaire au bon déroulement d'une chasse, ces dernières pouvant se justifier comme simplement des interjections entre chasseurs, ou bien des avertissements de leur future stratégie.

Par exemple

« Tous a couvert, il m'a mis une marque qui va exploser. » Ou encore « Je siffle trois fois, et tout ceux qui ont chassé avec moi savent que c'est mon signal de repli stratégique »

Il est très difficile de déterminer ce qui est acceptable ou non lors d'un tour de jeu, et c'est à la table de se fixer des règles de sorte à éviter d'en faire pâtir la narration. De plus, des compromis peuvent être trouvés, par exemple en décidant qu'un rituel de **Sangressence** au début du combat permet aux chasseurs de communiquer entre eux, ou bien que les années d'expérience leur permettent de communiquer leur intention en quelques mots et signaux.

Quelle que soit la solution, initialement choisie, il est important de garder l'esprit ouvert et adapter cette dernière aux besoins des joueurs et Maître de Jeu, le plaisir de jeu étant primordial à la réussite d'une partie.

22.2. Mener une chasse

22.2.1. Préparations préliminaires

Avant toute chasse, surtout si cette dernière a été commanditée ou correspond à une requête de la Guilde des Chasseurs (pour une chasse ayant lieu à Tréorst), un acompte sera (idéalement ?) versé aux chasseurs, leur permettant une préparation préliminaire. Celle-ci peut être faite avant la moindre traque de la créature, ou après avoir étudié ses mœurs en détails. Cette avance est entièrement à la discrétion du **MJ**, mais sera en général calculée en fonction de la récompense finale, en général de l'ordre de la moitié de la somme convenue. Si celui-ci utilise un système monétaire numéraire ou un système de points de richesses, voir la section **Argent et achats, page 201**, il conviendra de donner en pièces sonnantes et trébuchantes une fraction de la récompense finale. Si le système monétaire utilisé est plus proche d'un système de niveaux de richesses, il conviendra de déterminer ce que peut couvrir l'avance en terme de matériaux et richesses ou si elle fait gagner un niveau de richesse à l'équipe.

À retenir

Si un système de points de richesse est utilisé, le **MJ** peut tout simplement prendre le niveau de danger de la créature (en ★), y ajouter un point et attribuer le total à la récompense finale (en le modulant selon une éventuelle prime de danger, d'urgence, de rareté, d'informations ou d'âge du capitaine). Tout autre système monétaire peut au même titre utiliser le niveau de danger de la créature, augmenté d'un, pour inférer un niveau de récompense.

22.2.2. Phases de combat

Toute traque est divisée en plusieurs étapes, certaines sont évidentes et connues de tous, d'autres peuvent surprendre les joueurs, souvent cruellement.

22.2.2.1. Prise d'informations

Avant de partir en quête, une équipe cherchera *habituellement* plus d'informations sur la ou les créatures qu'ils seront amenés à affronter. Cette reconnaissance préliminaire permettra à l'équipe de préparer consommables et pièges en fonction de la menace.

22.2.2.2. Traque et Reconnaissance

Une fois sur le terrain vient le temps de la traque, cherchant, si ce n'est pas déjà fait, à confirmer la nature exacte de la créature, ainsi que d'autres détails. La créature, est-elle sur son territoire naturel ? La créature a-t-elle été chassée par un plus gros prédateur ? La créature est-elle seule, ou en meute ? La créature est-elle bel et bien celle que le groupe est censé chasser ? La créature est-elle l'oméga de la bande ou un alpha ? Est-elle juvénile ou mature ? Est-elle mâle ou femelle ?

Répondre à toutes ces questions pourra permettre d'ajuster les derniers détails du plan, ou, plus drastiquement, imposera à l'équipe de repartir au camp changer intégralement la stratégie.

22.2.2.3. Choix de la région du piège

Avant que les chasseurs ne consacrent leurs ressources à la préparation, faites-leur décrire le type de région dont leur plan a besoin. Ils peuvent demander une petite rivière pour canaliser la créature, une clairière assez étroite pour couvrir toutes les issues, un sol capable de soutenir leurs installations ou, au contraire, l'absence d'une colline près de laquelle ils ne sauraient combattre. Cette discussion est une négociation sur les contraintes du terrain, pas la commande d'un décor parfait : confrontez leurs exigences à la géographie établie et décidez si une région qui leur correspond existe à portée raisonnable.

Une fois un lieu envisagé, indiquez aux joueurs la probabilité que la créature s'y rende spontanément et celle qu'ils puissent l'y attirer avec des pistes, des leurres ou des appâts. Ne révélez que ce que leurs personnages peuvent raisonnablement savoir. Une observation fiable peut donner une réponse assez précise ; une information lacunaire pourra demander un jet ou n'offrir qu'une estimation incertaine. Tenez notamment compte du territoire, des habitudes, de la faim, de la méfiance et de l'intelligence de la créature, ainsi que du temps et des moyens investis dans le leurre.

Cette recherche peut donner lieu à plusieurs allers-retours : renoncer à une contrainte pour trouver un lieu plus fréquenté, améliorer l'appât pour conserver un terrain avantageux, explorer une autre partie du territoire ou recueillir de nouvelles informations. Pour les rencontres les plus difficiles, trouver puis rendre exploitable le terrain idéal peut constituer l'objet de plusieurs séances. Traitez alors cette recherche comme une partie de la chasse à part entière, avec ses découvertes, ses dangers et ses choix, plutôt que comme une formalité précédant le combat.

22.2.2.4. Préparation

Vient ensuite le temps des préparations du combat, pièges, consommables, nourriture, renforcement d'abris, placement de couverts, placement d'appâts. Tout est bon pour faire pencher la balance en faveur de l'équipe. Cependant, toute cette préparation peut être mise à mal par une créature trop méfiante, ou bien trop agressive, qui attaquerait l'équipe avant que les préparatifs ne soient prêts.

22.2.2.5. Combat : Phase 0

Avant même le déroulement du combat, surtout face à des créatures particulièrement dangereuses ou réputées très résistantes, une phase préliminaire de récupération d'informations prendra part.

Pour ce faire, les chasseurs chercheront à attaquer la créature avec un minimum de consommables et de matériel dans le but de la blesser, de prendre certaines de ses attaques et d'évaluer les dangers du combat à venir.

Une fois cela fait, ils chercheront à fuir le combat (éventuellement à l'aide de dispositifs préalablement placés) avec leur savoir nouvellement acquis.

Il est à noter que cette étape n'est parfois pas nécessaire, et qu'elle dépend davantage des habitudes des chasseurs que d'une règle stricte.

22.2.2.6. Combat : Phase 1

Enfin commence le combat, dans toute sa grandeur et subtilité, où chercheront à s'entre-tuer les joueurs et la créature. Une fois blessée, celle-ci pourra chercher à fuir, ou redoublera d'ardeur. Entraînant un combat plus difficile, une phase de course-poursuite ou une nouvelle traque.

22.2.2.7. Combat : Phase 2+

Une fois mortellement blessée, la créature, au même titre que tous les enfants de Dräan, échappera à la mort. Ce second souffle marque le début d'une nouvelle phase de combat, apportant souvent d'autres mécaniques, et pouvant grandement changer les valeurs des caractéristiques de la créature.

À retenir

Certaines créatures régénèrent leur armure, d'autres gagnent de grandes réserves de points de vie, certaines autres fuient ou disparaissent mystérieusement. Certaines gagnent un grand influx de puissance, voient leur nombre d'attaques augmenter, etc.

Quelle que soit la nature de cette transition, la créature regagne toutes ses actions et peut immédiatement agir, perdant très fréquemment ses altérations négatives. De ce fait, blesser mortellement la créature doit toujours être un choix stratégique de l'équipe et faire phaser la créature à un moment inopportun peut transformer une superbe opportunité en une mortelle erreur.

Bien qu'il soit commun pour une créature de posséder un second souffle, certaines peuvent en posséder plusieurs, ou ce second souffle peut se recharger sous certaines conditions.

22.2.3. De l'art de la préparation

Le travail d'équipe des chasseurs est primordial à la réussite d'une chasse, c'est l'une des manières par laquelle une équipe peut briller dans sa stratégie. Comment les chasseurs préparent-ils leurs potions ? Privilégient-ils une approche violente augmentant leurs dégâts ou bien préparent-ils une façon de mitiger les plus grandes attaques ? Comment préparent-ils leurs pièges ? Empêchent-ils la créature de s'enfuir ? Cette stratégie dans l'art de la préparation est extrêmement importante, autant de la part des chasseurs que du MJ.

Récompenser une équipe qui sait faire briller sa stratégie lors d'un combat, et punir celle qui néglige cet aspect est un rôle important du MJ dans l'univers de RAVENOUS. Remporter une victoire grâce à son ingéniosité, sa fourberie ou simplement sa brutalité est une récompense qui ne paraîtra que plus belle si chaque chasseur sait à quel point les risques étaient grands, quel qu'aient été les moyens qu'il a employés pour en venir à bout.

22.2.4. Variantes

Plus que des différences à l'échelle de l'individu, toutes les créatures possèdent de nombreuses variantes. Dimorphisme entre mâle et femelle, alpha et oméga, juvénile et mature sont certains des critères imposant des variations au sein de l'espèce. Le milieu, la quantité de sangressence et la position géographique crée parfois des variations donnant des propriétés incongrues à la créature. Occasionnellement communes et héréditaires, ces variants donnent quelquefois naissance à une sous-espèce à part entière.

22.2.5. Récompenses

Une fois vaincue, la créature peut être dépecée, son essence peut être assimilée et les récompenses partagées.

La guilde de Tréorst fournit toujours des récompenses supplémentaires pour la rapidité d'exécution. De plus, si les chasseurs choisissent de revendre un certain nombre de morceaux, la guilde sera toujours ravie de les racheter pour les mettre à disposition du reste des chasseurs.

22.2.5.1. Gains de Sang

Les règles de gains de sang sont décrites dans une section dédiée, Pour plus de détails, se référer à la section [Absorption du sang et gain d'expérience](#), page 305.

Rappel :

La notation consacrée aux gains de sang est la suivante :

« Sang : $8 + 4 + 4(15r)$ »

La créature donnera 8 points de sang, plus jusqu'à 4 selon la quantité de blessures, et encore 4 supplémentaires lorsque le dépeçage approche les 15 réussites.

Choisir les gains d'expériences est un exercice difficile pour le MJ, trop peu et la partie semblera stagner mais trop et l'achat des techniques semblera trivial, voir secondaire.

L'échelle empirique suivante donnera de vagues conseils pouvant (parfois) aider :

- Progression rapide : Donner en moyenne 16 à 23 points de sang par chasse. Eg. $10 + 5 + 6(10r)$.
- Progression moyenne : Donner en moyenne 10 à 16 points de sang par chasse. Eg. $5 + 5 + 5(12r)$.
- Progression lente : Donner en moyenne 6 à 10 points de sang par chasse. Eg. $3 + 3 + 3(14r)$

Le gain de sang et d'expérience sera grandement diminué si l'écart de niveau entre la traque et les chasseurs est trop élevé. Le choix des gains d'expérience est laissé au MJ et dépendra fortement de la difficulté de la chasse effectuée. Il est en général intéressant de donner un point d'expérience pour chaque 4 à 6 points de sang.

22.2.5.2. Teinte des calamités

Après avoir chassé un enfant des calamités, si les chasseurs décident d'absorber son essence, celle-ci pourra teinter la nature des chasseurs en modifiant en profondeur leur nature voir la section [Teinte des calamités](#), page 305.

Cette occurrence devrait être réservée aux chasses les plus importantes et être quasi inexistante lorsque l'écart de niveau entre la créature et les chasseurs est trop faible.

Par exemple

Après avoir chassé un enfant du Yénuï, les chasseurs pourront choisir un gain entre les trois caractéristiques suivantes +1 Psy (offrant au maximum un psyché de 7), +1 Vol (Max 3), +1 Force (Max 2). De plus consommer son essence offrira (+) en résistance () ou (+) en résistance () (max (+)). S'il refuse ces deux gains il gagnera +2 point de sang à la place.

22.3. Grandes Chasses

Parfois chargés de subjuguer des menaces bien trop dangereuses pour une seule équipe de chasseurs, qu'elles soient calamités mineures ou farandole de créatures en furie, les Grandes Chasses sont un pandémonium auquel de nombreux chasseurs rêvent de participer un jour.

Une Grande Chasse qualifie toute chasse impliquant plus de deux équipes de chasseurs, et au moins une équipe logistique en charge d'amener un grande quantité de matériel de chasse.

Le MJ est libre de la manière de mettre en place cette chasse, bien que souvent amenée narrativement par un grand nombres de signes précurseurs (fuite de la faune locale, profond changement de la nature environnante, oracles et prophètes annonçant une catastrophe imminente etc.), certaines menaces arrivent sans signes avant-coureurs et mettent à mal tous les chasseurs forcés de réagir immédiatement.

S'ensuivront les étapes suivantes, parfois dans l'ordre suggéré, d'autres fois dans un ordre plus chaotique, à la discrétion du MJ :

Une phase de récupération d'information prendra place, souvent réservée aux chasseurs les plus experts dans ce domaine.

À retenir

Les chasseurs les moins expérimentés seront invités à faire le repérage de la zone alentour, là où les vétérans seront en charge d'observer directement les mœurs de la créature.

Souvent, une phase de préparation logistique aura lieu simultanément, amassant armes, potions, canons, nourriture et autres joyeusetés en vue de l'imminent combat.

À retenir

Des chasseurs seront mis à disposition pour traquer toutes les proies encore présentes pour refaire les stocks, pendant que d'autres escorteront mineurs et herboristes dans cet écosystème en furie.

Puis commencera l'étape de préparation du terrain, où les environs seront défrichés, terrassés, et faits à l'image de l'imagination tordue des chasseurs.

À retenir

Cette étape impliquera presque tout les chasseurs qui en profiteront pour poser leurs propres dispositif et préparatifs divers.

Viendra ensuite la tache de leurrer la créature sur le terrain des chasseurs, avant de commencer le combat à proprement parler.

À retenir

Cette étape, très dangereuse, sera réservée aux chasseurs les plus rapides et les plus expérimentés.

Alors seulement le combat pourra commencer, offrant de nombreuses mécaniques et un grand degré de complexité, ce combat en plus de potentiellement posséder plusieurs phases nécessite souvent un relais entre les diverses équipes pour permettre aux chasseurs de récupérer, se soigner, régénérer leur ⚡ et passifs.

À retenir

Le MJ peut aussi décider, de prévoir une fuite de la créature, et éventuellement un moyen de tenter l'en empêcher.

Quelles que soient les décisions prises par le MJ, une grande chasse reste un pandémonium impossible au cours duquel les attaques, mécaniques et phases seront autant nombreuses que confuses, et le faire ressentir, ainsi que la puissance de la menace, est primordial au travail du MJ.

Bestiaire

Le bestiaire est l'une des armes, si ce n'est *l'arme*, la plus importante des Chasseurs. C'est le savoir écrit de générations et générations de combattants, érudits et humains. Et ces connaissances, perpétuellement ajustées, améliorées et précisées ; composent l'un des piliers les plus solides de la survie de l'humanité. Seuls les chasseurs les plus fous, les plus téméraires, ou les deux, osent se lancer à la chasse d'une créature sans informations sur elle, et les bestiaires régionaux sont à cette fin une source de savoir inestimable.

Au sein des cités-forteresses humaines, les bibliothèques sont souvent les bâtiments les plus solidement renforcés, ou au contraire les plus dissimulés et secrets possible ; en grande partie parce que ces bestiaires et les connaissances qu'ils renferment sont l'arme la plus efficace, et bien souvent la seule, qui permette aux humains de survivre aux attaques — et même si la cité devait tomber, sauvegarder ce savoir est une mission primordiale. Chaque échec à protéger ces codex plonge des régions entières dans une période de lutte plus cruelle que jamais, durant laquelle la survie devient encore plus primordiale que jamais, mais aussi ô combien plus difficile.

Certains incidents d'apparence bénigne, comme l'incendie de la bibliothèque de Ül-Amath-Dur causé par un page maladroit faisant volte-face un peu trop vite — résultèrent en la disparition pure et simple de la mégapole de la surface de la carte.

Sans être jalousement gardés parmi les chasseurs, ces bestiaires sont si importants qu'ils peuvent être source de conflits. Leur reproduction n'est pas exactement triviale, les mises à jour sont rares et difficiles à centraliser et leur perfection est à la fois un idéal, une nécessité et, pour certains, une passion. Il n'est pas rare que des érudits dévorés par le désir de connaissance poussent les chasseurs à capturer leurs proies vives afin de pouvoir les étudier — rendant la chasse beaucoup plus difficile, et donnant par la même occasion l'opportunité inespérée à la créature de découvrir la saveur toute particulière des verres de lunettes.

23.1. Arpaneris Commun



Dénomination	Polus Insolentis
Calamité	Roc
Niveau de danger (HSE)	2,5
Habitat	Plaines
Dysmorphisme	Fort, les femelles étaient pensées d'une autre espèce jusqu'à récemment
Couleurs	Jaune brun
Réaction à l'homme	Ignore les scions des calamités; d'une curiosité envahissante envers l'homme
Variantes	Arpaneris Diabolique (r), Arpaneris Mélancolique (tr)
Taille	2 à 3m au garrot
Traces	Nombreuses marques de griffes, bec, fientes et plumes
Mœurs	Omnivore, cherche principalement à se sustenter sans grandement réfléchir aux implications de sa diète

Description

Doué d'un intellect limité, l'Arpaneris cherche principalement à se sustenter. Juvenile, il est très peu sociable, doté cependant d'une curiosité sans bornes il est capable d'entrer dans des villes et villages pour tenter de comprendre les mystères qu'il l'entourent. Adulte son temps est entièrement dédié à courtiser ses dames et nourrir ses oisillons.

Annotations

Isolé et un peu désemparé en tant que juvenile, il est extrêmement dangereux une fois adulte, défendant farouchement son territoire.

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5

23.2. Baloth Joueur



Dénomination	Barandus Lascivus
Calamité	Baloth
Niveau de danger (HSE)	4
Habitat	Plaines, Forêts, Cavernes, Terriers, Nids
Dysmorphisme	Aucun
Couleurs	Vert/Grisâtre. Rayures et marques blanches sur le dos.
Réaction à l'homme	Attaque a vue la plupart des cibles lui paraissant plus faibles que lui. Ignore les individus bien plus fort que lui.
Variantes	Baloth Meticuleux (r)
Taille	2 à 3m garrot
Traces	Empreintes de pattes. Tronc d'arbres rongés. Rochers renversés. Cours d'eau déplacés. Camps et tentes éventrés. Chasseurs ennuyés.
Mœurs	Constructeur (Tanière semi-entérée, fait de tronc d'arbres). Très curieux de nature, explore beaucoup, peu territorial. Tendance a oublier ses jouets sous des rochers et autres outils délicats.

Description

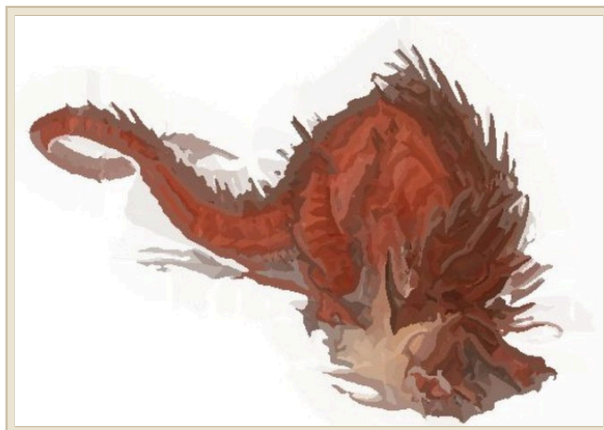
Le Baloth Joueur est connu pour son énergie débordante et sa curiosité. L'enthousiasme et l'innocence avec lequel il affronte ses proie peu attendre le cœur du plus bourru des chasseurs, cette tendresse est cependant de courte durée quand l'un d'entre eux découvre un champ de chasse.

Annotations

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5
Graisse de Baloth Joueur	Alchimie:Solvants	☞ 2 ; ☹ 1 ; ♠ 4 ; ♣ 0	Diminue de un point les effets [marqués] de la recette
Steak de Baloth Joueur	Cuisine:Ingrédient	☞ 2 ; ☹ 1 ; ♠ 4 ; ♣ 2 ; satiété 3	Torque +5, Résistance Traumatisme (★)

23.3. Ekrasil Irefeu



Dénomination	Draconis Ignem Tusseum
Calamité	Dragon
Niveau de danger (HSE)	4
Habitat	Territorial, zones rocheuses, se déplace de cave en cave et peut posséder plusieurs tanières
Dysmorphisme	Les femelles semblent posséder un deuxième élément
Couleurs	Rouge/Orange
Réaction à l'homme	En chasse : Attaquera à distance et fuira si la cible s'approche. Tanière : Combattra pour défendre son territoire.
Variantes	Ekrasil Commun (c), Ekrasil Sangrediable (r)
Taille	1m50 à 2m au garrot
Traces	Ecailles rouges, Traces de griffes, Traces de calcination.
Mœurs	Territorial. Préfère les zones rocheuses. Privilégie les attaques à distance

Description

Ce dragon terrestre est une vision commune dans les caves de Tréorst. Nombreux sont les chasseurs imprudents qui se sont faits chasser de ces « Havres de paix » à grand renfort de souffle et de boules de feu. De même, nombreux sont les chasseurs qui, occupés dans un affrontement, ont maudit un Ekrasil Irefeu de passage ayant décidé de les bombarder de flammes à distance de sécurité.

Annotations

Attention, crache énormément de flammes, sous forme de souffle, mais aussi de boule de feu capables d'atteindre une arrière-ligne.

Le Draconis Ignem Tusseum possède une excellente affinité de feu qui se reflète dans tous les éléments de son anatomie. Ses glandes sécrètent un excellent combustible.

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5

23.4. Atkeolajakis Noble



Dénomination	Altreus Insolentis
Calamité	Röc
Niveau de danger (HSE)	7
Habitat	Pélagique, et migratoire, il semble toujours nidifier dans des lieux ayant jadis été marqué par un élément Sangressent
Dysmorphisme	Léger, les mâles montrant des couleurs plus vives et des aptitudes sociales plus prononcées
Couleurs	Torse et tête et ailes blanchâtre, pattes arrières jaune sable, beige ou ocre clair
Réaction à l'homme	Chasse les intrus de son territoire avec beaucoup d'entrain, même lorsque son nouveau nid est en réalité l'ancien camp des chasseur
Variantes	Atkeolajakis Boisé (r)
Taille	3m garrot, 7 à 10m d'envergure
Traces	Complexes montre d'outils et objets savamment entreposés tout autour de son nid, il existe une certaine signification à l'ordre et la façon dont ces objets sont sélectionnés, bien que ce sujet soit extrêmement débattu parmi les cercles d'experts.
Mœurs	Territorial et doué d'un grand intellect, il est possible d'éviter un combat avec cette créature pour quiconque est prêt à apprendre leur complexe langue gestuelle. Il est certain que la nature des objets et des ruines qu'il expose dans son nid est un complexe montre d'intellect et personnalité, que les femelles de son espèce jugeront, souvent en groupe, avant de décider de leur partenaire.

Description

Majestueux Rôcs, les Abjernides sont connus pour leur intellect et aptitude a manipuler les éléments, véritables maîtres du vent, les plus puissants d'entre eux capables de déclencher tornades et ouragans d'un battement d'ailes. Chassant uniquement a l'aide de Sangressence, ils sont capables abattre leurs cibles a de très grandes distances, ne leur laissant aucune chance pour riposter.

Annotations

Il est conseillé de toujours posséder sur soi un objet brillant d'apparence complexe lorsque la présence de ce prédateur est suspectée ; en effet ces dernier souhaitant souvent prendre des trophée, il est préférable de perdre une babiole brillante à une arme précieuse si le combat venait a être échoué.

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5

23.5. Arangar



Dénomination	Pugnaris Maleficious
Calamité	Béhémoth
Niveau de danger (HSE)	8
Habitat	Tout Tréorst, existe divers variants
Dysmorphisme	Fort, les femelles possèdent une plus grande taille et une plus grande propension a agressivité.
Couleurs	Bleu/Blanc, diffère selon les variants.
Réaction à l'homme	Agressif contre toute proie lui paraissant suffisamment solide.
Variantes	Nain (tr), Arboricole (r), Givremante (tr)
Taille	2.5m à 3m
Traces	Traces de mains et pieds différenciables. Certains individus laissent des marques de griffes pour marquer son territoire, d'autres parfois imitent les marques de griffes d'autres espèces pour leurrer des chasseurs à leur démise.
Mœurs	Solitaires et hautement individualistes, ses mœurs peuvent varier d'un individu à l'autre. Habile (capable d'utiliser des outils rudimentaires).

Description

Vicieux et hargneux, l'Arangar est décrit dans tout Tréorst comme un fléau inarrêtable pouvant affliger une région la rendant insupportable pour tous les chasseurs. Cherchant toujours à blesser plutôt que tuer, ce superprédateur n'hésitera jamais à prendre des risques pour nuire à autrui. Joueur autant que malicieux, l'Arangar est capable de prendre en grippe un chasseur et le pourchasser des années entières.

Annotations

Extrêmement vicieux. Ne l'ennuyez pas ! Mourrez de façon amusante si possible !

Attention à ses attaques successives, interrompez-les !

Curieusement cette créature provoque chez les fils des calamités une grande crainte voire même des troubles de « stress post-traumatique » là où des créatures autrement plus dangereuses sont moins respectées que celle-ci.

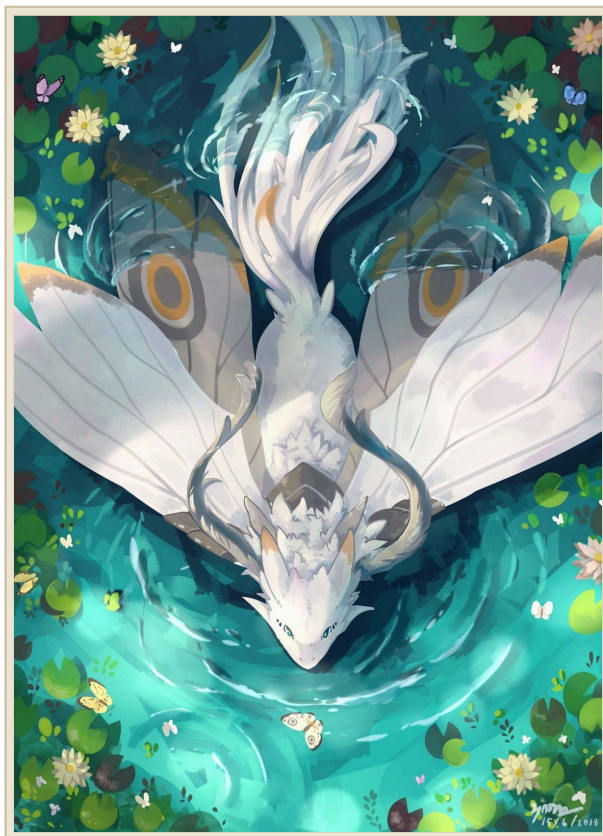
La guilde est opposée de façon quasiment irrationnelle à la capture d'un individu vivant pour des observations plus détaillées. Il serait appréciable qu'un groupe de chasseurs puisse en ramener un vivant.

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang d'Arangar	Alchimie:Réagents	3 ; 3 ; 7 ; 2 ; Durée 2t	Volonté +4
Essence d'Arangar	Alchimie:Réagents	4 ; 4 ; 6 ; 3 ; Durée 2t	Actions maximum +2, Actions offensives maximum +2 ; Rage (★★★★)

23.6. Abjernide Arroseur



Dénomination	Aquiferis Papteris Aptus
Calamité	Yenoui
Niveau de danger (HSE)	9
Habitat	Montagnes, collines et rarement rivières
Dysmorphisme	Extrême, les mâles étant en moyenne trois à quatre fois plus petit que femelles
Couleurs	Blanc nacré, ailes marquées de motif d'yeux
Réaction à l'homme	Ignore l'homme, préfère se tenir éloigné des scions des calamités. Défend farouchement sa tanière, cependant, une fois parents, l'agressivité de ces créatures devient sans commune mesure, transformant son caractère du tout au tout.
Variantes	Abjernide Sombremante (tr), Abjernide Magmatique (r)
Taille	6 à 8 mètres d'envergure
Traces	Plumes, écailles d'ailes, crins de queue. Grands lacs et sillons de sangres-sence.
Mœurs	Bâtisseur, cette créature finira par entièrement terraformer son environnement. Curieux mais peu aventureux, il observera les interactions entre les autres espèces avec une certaine distance. Il ne cherchera que rarement le combat envers des individus hors de sa diète.

Description

Grand prédateur diurne, l'Abjernide crée un territoire dont il connaîtra tous les recoins, posant lacs et détournant certains cours d'eau naturels dans des buts dont lui seul comprend l'usage.

Annotations

Crée progressivement un environnement propice à sa chasse, nombres chasseurs restent perplexes sur la raison de son aversion naturelle pour des zones naturellement aquatiques ; l'explication faisant consensus et qu'une zone aquatique posséderai trop de créatures naturellement résistantes à , bien que cette école de pensée soit contestée.

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5

23.7. Kioenkkol



Dénomination	Aptus Versem
Calamité	Yenuï
Niveau de danger (HSE)	9
Habitat	Forêts, Collines, Littoraux
Dysmorphisme	Inexistant
Couleurs	Bleu, Dorée
Réaction à l'homme	Craintif, il fuit l'homme naturellement, sauf si celui-ci est élémentairement opposé à lui
Variantes	Kioenkkol Ravageur (c), Kioenkkol Dodu (u), Yarzagraän Porteur des Saisons (N)
Taille	3m au garrot
Traces	Traces élémentaires marquées, paysages ravagés, écailles et plumes chargées de Sangressence.
Mœurs	Nomade, il migre au fil des saisons élémentaires. Bien que d'un naturel placide et joueur, ses inflexions élémentaires le rendent imprévisible.

Description

Les membres de cette espèce ne cessent d'ingérer de la Sangressence élémentaire au cour de leur vie, transformant inéluctablement leur corp. Cette métamorphose les forcera à mener une vie nomadique, victime des aléas climatiques et migrations de proies suffisamment riches dont ils deviendront dépendants.

Annotations

Créature vive et curieuse, certains chasseurs des légendes en auraient fait des compagnons, beaucoup d'autres en aurait fait des ennemis jurés.

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5

23.8. Urgaeï Givrecornes



Dénomination	Barandus Glacien Bucinum
Calamité	Baloth
Niveau de danger (HSE)	10
Habitat	Régions froides, montagnes et plaines.
Dysmorphisme	Fort, les mâles semblent toujours posséder une collerette bien plus développée.
Couleurs	Blanc/Bleu vire parfois au Mauve.
Réaction à l'homme	Ne chasse pas activement les humains, mais attaque ceux qui s'approchent trop.
Variantes	Urgaeï Mantacier (xr), Urgaeï Nain (r)
Taille	3m à 5m au garrot
Traces	Empreintes de pattes.
Mœurs	Nomade, voyage seul ou en couple. Préfère les climats froids.

Description

L'Urgaeï Givrecornes est un puissant Baloth capable de déclencher des déluges de glaces le rendant extrêmement létal. C'est un adversaire redoutable et peu de prédateurs osent se tenir sur son chemin. Son usage abondant de Sangressence une fois poussé dans ses derniers retranchements est sans commune mesure parmi les Baloth.

Annotations

Extrêmement résistant physiquement. Capable de puissante attaque élémentaire de glace sur de grosses aires d'effets. Charges très rapides et dangereuses.

Les Barandus Glacien Bucinum mâles utilisent leur Sangressence de givre dans des rites de séduction fascinants et complexes dénotant d'une intelligence inhabituelle chez les Barandus. Ils sont capables de voyager sur des centaines de kilomètres afin de trouver les sources d'eau les plus gorgées de Sangressence avec lesquelles ils interagissent en utilisant leurs cornes et leur essence de façon peu compréhensible. Lors de ces rites, des communications complexes se déroulent entre mâles et femelles, avec plus d'une centaine de sons différents répertoriés. Il est raisonnable de dire qu'à l'avenir, les Glacien Bucinum seront les sujets d'études éthologiques passionnantes.

Récompenses

Nom	Catégorie	Coût	Effet
Sang	Base / combat / dépeçage		10 / 5 / 5
Essence d'Urgaeï Givre-cornes	Alchimie:Réagents	4 ; 3 ; 6 ; 2 ; 2 actions	Psyché +2, Chance +3, Résistance (++)
Coeur d'Urgaeï Givre-cornes	Alchimie:Réagents	4 ; 3 ; 6 ; 3 ; 2 actions	Gagnez 4 marques de Régénération, Résistance Physique (--)

Glossaire

24.1. Altérations

À l'article de la mort

Vous perdez deux actions, gagnez un malus de -2  et perdez tous vos points de fatigue. Vous ne pouvez pas résister à cette altération. Perdez cette altération si vous effectuez un repos complet et regagnez toutes vos réserves de base (satiété, , jauge de toxines, Fatigue et Points de vie).

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Affamé

Vous ne pouvez effectuer des actions nécessitant un coût en fatigue. Perdez cette altération si vous gagnez en satiété.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE fatigue

Aphonie

Vous ne pouvez plus produire de son intelligible. Vous ne pouvez ni parler, ni employer une technique dont l'exécution exige la voix, ni transmettre d'informations complexes à vos alliés. Perdez cette altération à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE 

Asphyxie

A chaque fois que vous effectuez une action, perdrez un point de fatigue, si vous perdez trois points de fatigue de cette façon en un tour, vous subissez désormais des dégâts $\triangle$ au torse plutôt que de la fatigue.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE 

Assommé

Vous êtes inconscient. Au début de chaque tour, s'il vous reste des points de fatigue, vous pouvez en dépenser un pour faire un test de Force (★★★★) et vous relever. Le test diminue de $(-\star)$ chaque tour où vous faites ainsi, et de $(-\star)$ à chaque fois que vous subissez des dégâts (alliés ou ennemis).

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE 

Aveuglement

Vous gagnez un malus de -2  et de $(+\star)$ à tous vos tests utilisant la vue.

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★)

CATÉGORIE 

Cacophonie

Vous augmentez de (★★) la difficulté de tous vos tests reposant sur l'ouïe. Vous gagnez un malus de -2 à vos seuils de défense contre les attaques que vous ne percevez ni par la vue ni par un sens surnaturel.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE 

Carbonisation

Vous ne pouvez plus soigner normalement la localisation affectée et y réduisez de moitié tous vos gains de points de vie. Perdez cette altération lorsque cette localisation regagne tous ses points de vie ou reçoit des soins prolongés une fois **hors du combat**.

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★★★)

CATÉGORIE 

Concussif

Vous perdez une action et êtes immobilisé temporairement. Si vous échouez votre test de résistance de 10 degrés ou plus, vous êtes renversé au sol.

RÉSISTÉ PAR Force – (★)

CATÉGORIE 

Confusion

Si vous êtes face à une situation complexe, entendez des suggestions ou informations venant changer le cours du combat, vous devez effectuer un test d'Intelligence (★★+), si vous échouez perdez une action avant de prendre une décision. Si plusieurs chasseurs continuent de donner des informations contradictoires, répétez ce procédé.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Consomption

Vous réduisez vos points de vie maximum après le délai précisé par la technique. Perdez cette altération si sa source est éliminée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE 

Dernier souffle

Jusqu'à la fin du combat vous ne pouvez utiliser de techniques nécessitant un coût en fatigue et vous ne pouvez regagner de points de . Lorsque vous devriez gagner des point de fatigue vous en gagnez le double à la place.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Débilitation

Vous devez réussir un test d'Intelligence (★★) pour entreprendre une action différente de la précédente. Si vous échouez, répétez l'action précédente au mieux de vos capacités. Par exemple, après une attaque, toute autre action nécessite ce test ; en cas d'échec, vous attaquez de nouveau si possible.

RÉSISTÉ PAR Intelligence – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Décapitation

Vous subissez généralement un saignement associé et perdez l'usage de votre corps. Vous mourez si vous ne recevez pas immédiatement des soins.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↘

Essoufflement

Vous ne pouvez effectuer d'action nécessitant de points de fatigue, si vous effectuez plus de la moitié de vos action maximum lors d'un tour, gagnez deux points de fatigue. Perdez cette altération si vous n'effectuez aucune actions lors de votre tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE fatigue

Euphorie

Vous perdez une action d'attaque et toutes vos autres altérations d'état **Altération mentale** offrant un bonus offensif, comme la Rage ou la Furie.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Fracassement

La prochaine fois que vous devriez subir une attaque ⚔, augmentez son 🦾 et son 🧠 de deux et la difficulté de tous les test de categorie ⚔ associés à cette attaque de (★★).

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE ⚔

Fracturation progressive

Perdez un point d'armure sur la localisation affectée. Si vous échouez votre test de 10 degrés ou plus toutes vos prochaines pertes d'armure sont définitivement augmentées de 1.

RÉSISTÉ PAR Torque – (★★★★)

CATÉGORIE ⚔

Furie

Vous devez attaquer à chaque tour si possible et gagnez une action d'attaque. Perdez cette altération si vous n'avez plus d'adversaires.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Fusion

À la fin de chacun de vos tours, perdez jusqu'à deux points d'armure sur la localisation affectée. Tant qu'elle possède encore de l'armure, vous gagnez un malus de -2 au seuil des actions nécessitant son usage. Perdez cette altération lorsque son armure atteint zéro ou est retirée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ≡

Grièvement blessé

Vous perdez une action, gagnez un malus de -1  et perdez la moitié de vos points de fatigue. Vous ne pouvez pas résister à cette altération. Perdez cette altération si vous regagnez tous vos points de vie à la fin d'un combat.

RÉSISTÉ PAR Impossible

CATÉGORIE État

Hallucination

Au début de votre tour, toutes les cibles de combat valides à votre portée tirent un d10 (le MJ tire les des des créatures et éléments de décor). Toutes les cibles obtenant un résultat identique sont identiques à vos yeux. Lorsque vous attaquez une de ces cibles vous pouvez ensuite effectuer un jet de connaissance (★★) pour en déduire sa nature réelle.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Hémorragie interne

Au début de chaque tour subissez autant de dégâts  à votre torse que votre Force. Perdez cette altération si vous regagnez tous vos points de vie.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★★)

CATÉGORIE 

Immobilisation

Vous ne pouvez plus utiliser d'action de mouvement tant que la source de votre immobilisation reste intacte ou que vous ayez réussi le teste de résistance. Si vous êtes dans une action continue nécessitant de rester en mouvement (charge, vol etc..) vous cessez immédiatement votre mouvement et devenez victime des loies (cruelles) de la physique du monde.

RÉSISTÉ PAR Force – (★)

CATÉGORIE 

Paralysé

Avant chaque action, si vous échouez votre test de résistance, cette action ne se résout pas et est dépensée.

RÉSISTÉ PAR Force ou Résistance élémentaire – (★★★)

CATÉGORIE 

Pestesangr

Vous voyez votre essence se déliter progressivement. A la fin de votre tour, vous perdez un point de . A la fin de votre tour, perdez cette altération si vous n'avez pas utilisé de Sangressence depuis le tour précédent.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE 

Rage

Vous gagnez un malus de -2  et devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible. Vos attaques gagnent un bonus de $+2$ dégâts. Perdez cette altération si aucun de vos adversaires ne peut être engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, Rage

Renversement

Si vous échouez votre test de résistance de 10 degrés ou plus, vous êtes renversé au sol (le test de torque est augmenté de $+\star$).

RÉSISTÉ PAR Torque ou Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 

Résonnance

Vous perdez un point d'armure sur toutes les localisations et tous les points faibles connexes à la localisation affectée. Perdez cette altération après quatre tours.

RÉSISTÉ PAR Torque – (★★★★★)

CATÉGORIE 

Seuil de l'inexistence

Votre essence se délite dans le réel, vous perdez progressivement toute forme de conscience. Faites un jet (★★★) de Résistance (Néant), si vous échouez, vous perdez temporairement autant de points dans toutes les caractéristiques que votre nombre de degrés d'échec. Vous regagnez ces points de caractéristique à hauteur de un par semaine.

RÉSISTÉ PAR Résistance (Néant) – (★★★)

CATÉGORIE Néant

Tétanie

Vous perdez quatre actions maximum.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★)

CATÉGORIE 

24.2. Altérations : Caractéristiques

Antipathie

(Charisme) : Vous échouez toute action liée à votre Charisme. Rester en votre présence est une épreuve de volonté et vous écouter est à la limite de l'insupportable. Chacune de vos interventions inflige un malus de -2 aux seuils de combats de tous vos alliés.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Apathie

(*Volonté*) : Vous échouez toute action liée à votre Volonté. Vous ne pouvez prendre de décisions par vous-même. Toute forme d'effort complexe vous décourage immédiatement et vous rend immobile.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Atrophie

(*Force*) : Vous échouez toute action liée à votre Force. Ramper au sol est votre unique moyen de locomotion. Votre torque compte comme étant à 4, si votre total de points de fatigue était supérieur à un, il devient égal à un.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Honni

(*Chance*) : Vous échouez toute action liée à votre Chance. Les calamités proches de vous sont irritées par votre présence et peuvent chercher votre démise. Les enfants des Calamités savent toujours instinctivement où vous vous situez.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Hypostase

(*Perception*) : Vous échouez toute action liée à votre Perception. Vous ne pouvez détecter ou identifier que des signaux très forts et très proches de vous. Tous vos seuils de combat subissent un malus de -8.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Inanition

(*Agilité*) : Vous échouez toute action liée à votre Agilité. Vous ne pouvez effectuer d'action nécessitant de déplacer vos membres avec une quelconque précision. Vos seuils de combats subissent un malus de -8 et votre nombre d'actions total devient égal à 1.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Profane

(*Psyché*) : Vous échouez toute action liée à votre Psyché. Vous gagnez (-) à votre Résistance Élémentaire. Vous ne pouvez détecter les actions et attaques élémentaires.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Stupeur

(*Intelligence*) : Vous échouez toute action liée à votre Intelligence. Toute forme de fonction cognitive complexe est impossible, seules des actions de bases sont à votre portée. Le hasard et la proximité vous sont les seuls facteurs pouvant déterminer les cibles de vos actions.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

24.3. Altérations : Marques

Corrosif

Marque cumulative. À chaque fois que vous subissez un effet de **Corrosif**, placez une marque **Corrosif** sur la localisation affectée. À la fin de votre tour, perdez deux points d'armure pour chaque marque active sur la localisation touchée. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si vous régénérez la moitié de l'armure de la localisation affectée. À chaque fois que vous gagnez une nouvelle marque **Corrosif**, réinitialisez la durée de cette altération. Vous pouvez posséder jusqu'à 10 marques **Corrosif** maximum.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Poison

Marque cumulative. À chaque fois que vous gagnez un effet de **Poison**, placez une marque **Poison** sur votre personnage. À la fin de votre tour, subissez deux points de dégâts $\triangle$ sur votre torse pour chaque marque que vous possédez. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si vous régénérez autant de points de vie que vous avez de marques de **Poison**. À chaque fois que vous gagnez une nouvelle marque **Poison**, réinitialisez la durée de cette altération. Vous pouvez posséder jusqu'à 15 marques **Poison** maximum.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Régénération

Marque individuelle. À chaque fois que vous subissez un effet de **Régénération**, placez une marque **Régénération** sur votre personnage. À la fin de votre tour, gagnez deux points de vie pour chaque marque active sur chaque localisation affectée. Chaque marque dure 2 tours.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Saignement

Marque individuelle. À chaque fois que vous subissez un effet de **Saignement**, placez une marque **Saignement** sur la localisation affectée. À la fin de votre tour, perdez deux points de vie pour chaque marque active sous la forme de dégâts $\triangle$ sur la localisation touchée. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si des premiers secours sont reçus ou si tous les points de vie de la localisation affectée ont été régénérés.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE ↘, Altération à marques

24.4. Altérations : Pouvoirs

Bénédiction selon Yaratogoth

Lorsque vous devriez subir des dégâts léthaux, vous pouvez choisir de vous replacer sur la position que vous occupiez lorsque vous avez reçu cette altération. Si vous faites ainsi, ramenez les points de vie de chacune de vos localisations à la valeur qu'ils avaient immédiatement après les soins de **Persistance Achronique** ; vous ne pouvez plus être ramené à la vie par des pouvoir de tiers inférieur à cette technique, perdez cette altération. Cet effet ne restitue aucune autre ressource et ne retire aucune autre altération. Vous perdez cette altération à la fin du combat.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence

Divine Rétribution

Une fois par tour, lorsque vous portez une attaque contre la cible de votre *colère*, vous pouvez choisir de dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, votre attaque est ininterrompue et inflige un malus de 2 réussites défensives à votre cible ; vous pouvez faire que vous ainsi que toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres autour de votre cible subissent autant de dégâts ☹ sur le torse que votre attaque n'en a infligé et gagnent Résistance (☹) (-) jusqu'à la fin du combat (Volonté - ★★★).

CATÉGORIE Sangressence

Fatigue de Transcendance

Vos utilisations de la *jauge de Transcendance* nécessitent une dépense supplémentaire de 4 points de fatigue et 2 points de vie sur toutes les localisations. Si vous utilisez de nouveau la Transcendance, remplacez cette altération par **Épuisement de Transcendance** après la résolution de l'action. Si vous êtes le seul chasseur de votre équipe encore en vie dans la *zone de combat*, ajoutez deux *dés sans nature* à chacune de vos actions. Perdez cette altération au début de votre prochain tour lorsqu'un autre chasseur de votre équipe utilise une action de transcendance.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Impure Vérité

Tant que vous affrontez la cible de votre colère, vous pouvez choisir d'obtenir autant de degrés de réussite que votre Volonté à tous vos tests de Volonté et de Force (les jets de combat ne sont pas des tests).

CATÉGORIE Sangressence

Jusqu'aux tréfonds

Vous êtes immobilisé pendant vos cinq prochaines actions. Si vous résistez à cette altération, des membres tentaculaires continuent de vous entraver : augmentez de (+★) toutes les altérations que vous subissez jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté - (★★★)

CATÉGORIE Sangressence

Marque du Kraken

Vous pouvez posséder jusqu'à deux marques du Kraken. Pour chaque marque que vous possédez, les attaques de leur auteur portées contre vous lui donnent un bonus cumulatif de +2 aux seuils et d'une réussite sur la prochaine action défensive effectuée contre vous. Ces marques durent jusqu'à la fin du combat.

CATÉGORIE Altération à marques, Marque cumulative, Sangressence

Prison Onirique

A chaque fois que vous échouez un test de résistance **Altération mentale** vous subissez un dégât ⚡ et diminuez au choix votre résistance ⚡ de (–) ou vos jets de résistance **Altération mentale** de (–★) jusqu'à un maximum de (–★★★) et (–—). Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement, perdez cette altération à la fin du combat.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★)

CATÉGORIE Altération mentale, Sangressence

Rage Inextinguible

Vous réduisez de (–★★★) la difficulté de tous les jets visant à vous maintenir en combat. Vous gagnez +2 dégâts à toutes vos attaques, +1 dégât par réussite, deux réussites maximum supplémentaire et devez utiliser toutes vos actions d'attaque chaque tour. Si il vous reste des actions d'attaque à la fin du tour, vous les utilisez contre vous-même ou une cible à proximité. Les attaques portées contre vous-même de cette façon réussissent automatiquement et doivent investir tous les dés restants dans votre **réserve active**. Vous perdez cette altération à la fin du tour ou si vous n'avez plus d'adversaire.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Sangressence, Rage

Rage de l'Ur-Dragon

Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aérienne. Tant que vous êtes dans les airs vous pouvez faire que les dégâts de vos attaques soit de type ⚡ à la place de leur type naturel ; si vous faites ainsi ces attaques gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage vous gagnez un bonus de +2 dégâts sur votre prochaine attaque aérienne et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence, Rage

Rage du Kraken

Jusqu'au début de votre prochain tour, votre nombre d'attaques maximum devient égal à votre nombre d'actions. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aquatique. Vous devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible et celles-ci gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage votre prochaine attaque gagne un bonus de +1 **R** et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence, Rage

Vigueur du Kraken

Régénérez jusqu'à 3 points de vie et perdez un point de fatigue à la fin de chaque tour vous pouvez choisir d'ignorer les effets des saignements. Vous pouvez choisir de traiter vos mutilations comme des blessures légères. Vous perdez cet effet si vous regagnez tous vos points de vie.

CATÉGORIE Sangressence

Visions d'Apocalypse

À la fin de chacun de vos tours, perdez deux points de Fatigue, un point de vie et trois points d'intégrité à la localisation affectée. Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement. Perdez cette altération après deux tours.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, , Sangressence

Épuisement de Transcendance

Vous ne pouvez plus utiliser la **jauge de Transcendance** pour le reste du combat. Si vous êtes le seul chasseur de votre équipe encore en vie dans la **zone de combat**, ajoutez quatre **dés sans nature** à chacune de vos actions et gagnez une action maximum.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

24.5. Altérations majeures

Chaos

Diminuez tous les effets de soins de moitié, si un effet devait soigner cette localisation uniquement soignez une autre localisation au hasard à la place.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE ☾

Fracture

À chaque fois que vous effectuez une action utilisant la localisation affectée, perdez jusqu'à un point de fatigue, si vous ne pouvez pas, perdez deux points de vie à la place. Vous perdez cette altération si vous regagnez la moitié de vos points de vie sur la localité touchée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ↗

Harmonie

Si vous subissez des dégâts sur une cette localisation subissez autant de dégâts **purs** sur toutes les localisations affectées par harmonie plus une autre localisation au hasard.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE ☹

Mutilation

Vous gagnez un malus de -3 au seuil des actions utilisant ce membre. Perdez cette altération en regagnant la moitié de vos points de vie sur la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ↘

Ravagé

Au début de votre tour, subissez trois dégâts **purs** sur la localisation touchée. Perdez cette altération en regagnant la totalité de vos points de vie sur la localisation ciblée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ✓

24.6. Altérations mineures

Combustion

Perdez quatre points de vie au début de chaque tour. Si vous effectuez deux **actions de mouvement**, vous pouvez effectuer un jet de résistance à l'altération avec (-★).

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 🔥

Contentement

Perdez une **action offensive** et une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, 🧠

Désillusion

Vous gagnez un malus de -2 dégâts et -1 réussite maximum à vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, 🌀

Désquamation

Jusqu'à la fin du combat, vous augmentez de un l'👁 des attaques infligeant **Désquamation** sur la localisation affectée. Cet effet peut se cumuler indéfiniment.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ↘

Enchevêtrement

Votre mouvement est diminué de 4, perdez une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Perception – (★★★)

CATÉGORIE 🦋

Gel

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE 🗡️

Incinération

Perdez jusqu'à un point d'armure à la fin de votre tour. Si vous perdez des points d'armure de cette façon, perdez autant de points de vie sur cette localisation.

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★★)

CATÉGORIE ⚔️

Ionisation

Diminuez votre résistance à l'⚡ de (+) jusqu'à la fin du combat.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE ⚡

Secousse

Votre vitesse est diminuée de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Perception – (★★★)

CATÉGORIE ⚠️

Sonné

Vous perdez une action et gagnez un malus de -1 à tous vos seuils jusqu'à la fin de votre tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE 🏹

Suffocation

Jusqu'au début de votre prochain tour, lorsque vous effectuez une action, vous perdez un point de fatigue. Si vous perdez deux points de fatigue de cette façon, perdez cette altération.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE 💧

Traumatisme

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE 🗡️

Venturis

Vous perdez jusqu'à (+++) dans une résistance élémentaire au choix de votre attaquant jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE 🌪️

24.7. Altérations transcendantes

Brisé

Lorsque vous effectuez une action nécessitant l'usage de la localisation affectée vous perdez cinq points de vie sur cette localisation, si vous ne pouvez pas le faire, cette action échoue automatiquement. Vous perdez cette altération en régénérant la moitié des points de vie de la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↗

Choc Métabolique

Tout les jets nécessitant l'usage de la localisation affectée infligent un malus de (+★) et -3 au seuil et vous font perdre deux points de fatigue. Vous perdez cette altération en régénérant l'intégralité de vos points de vie et la moitié de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↗

Congruence

Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos caractéristiques physiques et de vos bonus de dégâts physiques. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★★)

CATÉGORIE ↘

Diffraction

Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos actions et toutes vos résistances. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★★)

CATÉGORIE ↙

Tranché

Vous perdez l'usage de la localisation affectée, tous les tests nécessitant cette localisation uniquement échouent automatiquement. Vous perdez cette altération lorsque vous régénerez l'intégralité des points de vie de la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↘

24.8. Caractéristiques

Pestegivre

Vous voyez votre corps se rigidifier et cristalliser de l'intérieur. A la fin de votre tour diminuez votre résistance ❄ de (-) et infligez cinq dégâts de glace à toutes les cibles dans une zone de 5 mètres autour de vous. Toutes les cibles subissant des dégâts gagnent l'altération **pestegivre**.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE ❄

Peur

Instinct de préservation inhérent à l'humanité, ce dernier affecte cependant très différemment les chasseurs. Menacés ou acculés, ceux-ci tendent à réagir de manière agressive et imprévisible. Si une règle ou altération vient à infliger l'effet **Peur**, référez vous à voir la section **Peur**, page 252.

CATÉGORIE Altération mentale

24.9. Définitions

Mains libres

Une arme Mains libres peut être maniée et utilisée sans occuper de main. Elle compte néanmoins comme une arme équipée pour le calcul du Torque requis, le choix de l'**arme active** et les malus liés au maniement de plusieurs armes ou boucliers. Cette propriété ne permet donc pas de cumuler ses bonus avec ceux d'un autre équipement actif.

Résistance Transcendantale

Résistance aux actions de Transcendance, notée de cette façon sur la feuille des créatures. Cette résistance est en général égale au niveau de dangerosité de la créature (environ ★) mais peut aisément varier. Les saisies et autres actions physiques d'éclat ne l'utilisent pas.

Résistance aux Altérations

Résistance à toutes les altérations d'état, notée de cette façon sur la feuille des créatures. Cette résistance est en général donnée à (★) tout les niveaux de marque des chasseurs, mais peut aisément varier.

Sangressence

Décrit n'importe quelle manifestation matérielle d'un pouvoir. Cette manifestation existe en général durant toute la durée du combat, ou, hors d'un combat, pendant quelques minutes. voir la section sangressence.

Transcendantale

Qualifie le palier culminant d'une altération. Une altération transcendante résulte de l'accumulation et de la progression naturelle d'altérations mineures puis majeures ; elle n'est pas causée par la Transcendance. voir la section **Altérations Transcendantales**, page 243.

Action de mouvement

Action utilisée pour se déplacer. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions de mouvement du personnage. Pendant une **réponse**, elle ne peut être utilisée que pour effectuer un repositionnement. voir la section **Mouvement**, page 223.

Action défensive

Action utilisée pour parer ou esquiver. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions défensives du personnage. Elle peut être utilisée pendant une **réponse**. voir la section **Coûts en actions**, page 224.

Action gratuite

Action qui ne consomme aucune action de la réserve totale et ne compte dans aucun maximum spécialisé. Une action gratuite isolée est sans coût, mais en enchaîner plusieurs pendant un même tour peut coûter une **action neutre** à la discrétion du MJ. voir la section **Coûts en actions**, page 224.

Action neutre

Action sans type. Utiliser une action neutre consomme une action de la réserve d'actions totale, mais ne compte dans aucun maximum spécialisé (attaque, défense ou mouvement). voir la section **Coûts en actions**, page 224.

Action normale

Toute action qui n'est pas une **action gratuite** et provenant de votre réserve actuelle d'actions. voir la section **Coûts en actions**, page 224.

Action offensive

Action utilisée pour attaquer. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions offensives du personnage. Elle ne peut être utilisée pendant une **réponse** que si une technique de **réaction** autorise explicitement son utilisateur à attaquer. voir la section **Coûts en actions**, page 224.

Arme active

(Active)

Unique arme ou bouclier manié dont les propriétés, effets passifs et bonus s'appliquent. Les malus de tous les objets équipés restent applicables, actifs ou non. Le personnage peut changer son équipement actif immédiatement avant une action ou une réaction, mais son choix est verrouillé jusqu'à la résolution complète de celle-ci. voir la section **Équipements actifs**, page 225.

Armure active

(Active)

Unique pièce parmi les armures et vêtements portés dont les propriétés spéciales, effets passifs et bonus s'appliquent. La protection, l'intégrité et les malus propres à toutes les pièces portées restent présents, même lorsqu'elles ne sont pas actives. Ce choix est indépendant de l'arme ou du bouclier actif et peut être changé immédiatement avant une action ou une réaction, puis reste verrouillé jusqu'à sa résolution complète. voir la section **Équipements actifs**, page 225.

Caractéristique de base

(De base)

Valeur permanente d'une caractéristique principale, avant l'application des bonus et malus temporaires. Elle ne varie que lorsqu'un effet modifie explicitement la caractéristique de base (nommément le gain d'expérience).

Caractéristique finale

(Finale)

Valeur actuelle d'une caractéristique principale après application de tous ses bonus et malus. Elle est utilisée pour les tests et pour déterminer le nombre de dés générés dans la **réserve active** lorsque cette caractéristique est choisie. Une modification de caractéristique finale ne recalcule jamais les caractéristiques secondaires qui en dérivent.

‡

Damage

Dégâts infligés, peut indistinctement représenter la base de dégâts d'une arme ou son total.

Dé sans nature

Dé de combat ne provenant d'aucune caractéristique. Il peut être utilisé pour une action exigeant n'importe quelle caractéristique, sans remplacer les compétences, maîtrises ni autres conditions requises, et ne génère jamais de marqueur de Transcendance.

Défense en profondeur

Défense renforcée coûtant une action défensive et une action neutre. Offrant de nombreux avantages défensifs et la possibilité de protéger les alliés à proximité lorsqu'elle prend la forme d'une parade valide. voir la section **Défense en profondeur**, page 223.

Encaissement

Capacité possédée par certaines créatures, elle correspond à une capacité innée et inaliénable à encaisser des dégâts; il peut s'agir d'une nature éthérée, exotique ou d'un pouvoir de Sangressence.

Jauge de Transcendance

Jauge représentant le nombre de dés ayant obtenu un résultat sous le seuil de transcendance. Il s'agit du nombre de marqueurs de transcendance non utilisés, Pour plus de détails, se référer à la section **Transcendance**, page 236.

Jauge de toxines

Jauge représentant la quantité de toxines actuellement dans l'organisme. voir la section **Toxicité**, page 172.

Malus de mort

Ensemble des conséquences cumulatives subies par un chasseur qui meurt puis revient au combat. Après sa première mort, il gagne **Grièvement blessé** ; après sa deuxième mort, il gagne **À l'article de la mort** et conserve ses effets négatifs. Une capacité déclenchée par la mort doit préciser si la mort qui la déclenche n'inflige pas ce malus. Un effet qui remplace la mort ou les dégâts létaux ne l'ignore pas : le personnage ne meurt simplement pas, et ne subit donc aucun malus de mort. voir la section **Dégâts létaux**, page 248.

Mode dégradé

Mode de dégât alternatif d'une arme, dénoté de □ à son symbole élémentaire, signalant un nouveau type de dégâts disponible. Choisir ce mode imposera un malus de -2 aux dégâts totaux.

Mode mineur

Mode de dégât alternatif d'une arme, dénoté de $\llbracket \square \rrbracket$ à son symbole élémentaire signalant un nouveau type de dégâts disponible. Choisir ce mode imposera un malus de -4 aux dégâts totaux.

Ressource aggravée

(Aggravé)

Ressource perdue ou dépensée qui compte normalement pour ses seuils et ses effets, mais ne peut pas être récupérée par les moyens ordinaires. Sa condition et son rythme de récupération sont annoncés lorsqu'elle est infligée. voir la section [Les ressources aggravées](#), page 250.

Réserve de dés

(Réserve)

Ensemble de dés de combat associé à une caractéristique. Au début de son tour, un combattant choisit une caractéristique de combat : sa **réserve de dés** devient alors sa **réserve de dés active**.

Réserve de dés active

(Réserve active)

Réserve sélectionnée au début du tour parmi les caractéristiques de combat du personnage. Elle reçoit un nombre de dés égal à la valeur **finale** de la caractéristique choisie, ainsi que les éventuels dés supplémentaires, et alimente ses actions de combat jusqu'au début de son prochain tour.

Satiété

La consommation d'aliments remplit la satiété et active des effets de nourriture tant que la satiété perdure. Manger avant d'avoir perdu les effets de la nourriture substitue immédiatement les anciens effets par ceux du nouveau plat consommé. La satiété d'un plat devrait généralement rester comprise entre la moitié et le double de la satiété maximale de son consommateur ; cette fourchette est un repère de portion, d'effets et de toxicité, pas une limite stricte. La **satiété** d'un chasseur est égale à six, plus un tout les deux stades d'évolution de la marque. voir la section [Satiété](#), page 172.

Seuil de Transcendance

Seuil en-dessous duquel un dé ajoute au seuil de transcendance lors d'une attaque, initialement 1, ce seuil peut être augmenté par certaines techniques et origines, Pour plus de détails, se référer à la section [Transcendance](#), page 236.

Sous-torque

Écart entre le Torque d'un personnage et le Torque supérieur requis par un ensemble complet d'armures, ou d'armes et de boucliers. Chaque dix points manquants constitue un degré de sous-torque et impose les malus propres à cet ensemble.

Stade d'initiative

Subdivision du tour de jeu durant laquelle une créature joue seulement la partie de ses actions qui lui est attribuée. Les stades successifs sont notés i_1 , i_2 , etc. sur sa fiche. voir la section [Stades d'initiative](#).

Aussi appelé

étape d'initiative, étapes d'initiative

Sur-torque

Écart dont un personnage peut bénéficier lorsqu'il concentre son Torque dans un unique objet dont le Torque requis est inférieur au sien. Chaque dix points excédentaire constitue un degré de sur-torque. Manier plusieurs armes ou boucliers empêche tout bénéfice de sur-torque.

Toxines

Effet d'intoxification interne au long terme causé par la consommation de produits hautement toxiques. voir la section [Toxicité](#), page 172.

24.10. Dégâts physiques

Contondant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets obtus misant sur la force de l'impact.

Perçant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets pointus cherchant à pénétrer les défences de leur cible.

Tranchant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets acérés visant à couper leur cible.

24.11. Dégâts élémentaires complexes

Abyssal

Type de dégât élémentaire majeur.

Céleste

Type de dégât élémentaire majeur.

24.12. Dégâts élémentaires simples : Abyssaux

Eau

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.

Foudre

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.



Glace

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.



Vent

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.

24.13. Dégâts élémentaires simples : Célestiaux



Bois

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Feu

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Magma

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Terre

Type de dégât élémentaire mineur célestial.

24.14. Folklore

Dräan, L'Œuf-Monde

(Dräan)

Nom de la divinité mythologique en gestation dans l'œuf que serait la planète selon les croyances de Tréorst.

Hibernation

(Hibernation)

Période de reflux du cycle de Dräan pendant laquelle les calamités sont au repos.

Marque des calamités

(Marque)

Terme qui désigne la bénédiction d'une calamité à un autre être vivant.

Période de l'Éveil

(Éveil)

Événement cataclysmique et inéluctable qui vient conclure un cycle sur Dräan.

Seigneur du Sang

(Saigneur)

Dirigeants généralement impitoyables et cruels des **Baronnies Steingrund**

Avemin

Races d'humains-oiseaux capables de vol et à l'acuité visuelle proverbiale ; ce sont des individus reconnus pour leur intelligence et leur vivacité d'esprit. On leur confie souvent des tâches difficiles nécessitant une forte capacité d'adaptation ; et ils font des dirigeants très efficaces.

Calamité majeure

(Calamité)

Nom qui désigne les **calamité** les plus puissantes, capables d'influencer la réalité elle-même et de transformer d'autres êtres vivants par le biais de leur **Marque**

Calamité mineure

(Calamité)

Nom qui désigne les **calamité** trop puissantes pour être tuées par une seule équipe de **chasseurs**, qui présentent le risque d'anéantir une région entière si personne ne se dresse en travers de leur chemin. En **Tréorst**, on appelle Grandes Chasses les expéditions de plusieurs dizaines de chasseurs qui s'attaquent à de telles créatures.

Chasseur

(Chasseur)

Nom décrivant les humains et humaines marqué·es par les **calamité majeure**.

Enfant des calamités

(Calamité)

Appellation décrivant les créatures touchées par les marques des **calamité majeure**.

Harengon

Race d'humains-lièvres de petite taille aux réflexes fulgurants dont les sens affutés frôlent la prescience. Ils sont très rares en-dehors du **YonSen**.

Hominien

(Hominien)

Nom de l'espèce qui englobe toutes les races alliées de **Drään**.

Humain

(Humain)

Race beaucoup trop fragile pour sa propre survie que vous connaissez bien.

Loxodon

Race d'humains-éléphants réputés pour leur calme, leur sagesse et leur mémoire. Ils sont souvent très érudits et beaucoup d'entre eux sont passionnés d'histoire. Pour parfaire le tout, leur force physique est considérable, ce qui en font des **chasseurs** redoutables lorsqu'ils sont marqués.

Léonin

Race d'humains-lions réputés pour leur férocité et leurs aptitudes physiques hors normes, eux aussi sont proportionnellement plus propices à être marqués.

Nari

Les naris, originaires du YonSen, sont une race d'humains-renards dotés d'une forte intelligence émotionnelle et d'un naturel facétieux. Presque jamais vus en-dehors de leur terre natale, ils sont réputés pour leur capacité à comprendre et deviner instinctivement les comportements des êtres qu'ils observent, ce qui en fait des chasseurs redoutablement adaptables.

Nozorog

Les nozorogs, souvent grands, forts et taciturnes ; sont une race d'individus à l'apparence du rhinocéros. Réputés pour leur incommensurable résilience, ils ont aussi tendance à un tempérament assez soupe-au-lait, qui leur vaut en général plus de déférence que la moyenne. Les nozorogs présentent une proportion à la marque très élevée dans leur population.

Timsah

Les timsahin sont assez rares, même dans les **Clans guerriers Anankar** d'où ils sont originaires. Humains-crocodiles connus pour leur efficacité redoutable à accomplir leur tâche, quelle qu'elle soit. Ils font souvent preuve d'une détermination et d'une résolution à toute épreuve, auxquelles vient s'ajouter une tendance à l'empathie très faible. D'aucuns les considèrent comme cruels, voire psychopathes. Très méconnus dans le reste du monde, il semblerait tout de même que les nozorogs aient une proportion anormalement élevée de marqués, même parmi les races qui y sont propices.

Viashno

Race d'humains-serpents présentant souvent des affinités élémentaires et des résistances physiques bien supérieures aux humains. Il est important de noter que, comme les humains, tous les **viashnos** ne sont pas marqués ; bien que ceux-ci le soient proportionnellement plus souvent.

Yélen

Humains-cerfs aux bois majestueux, les Yélens vivent presque exclusivement dans la **Noocratie Fangdräel**. Ils y occupent souvent les positions les plus prestigieuses, et sont extrêmement respectés. Les contes de **Fangdraël** qui relatent de la création de la Noocratie décrivent le rôle crucial et pionnier que les Yélens y ont joué, et le prestige qui en découle continue de rejaillir sur leurs descendants, qui maintiennent aujourd'hui encore l'osmose miraculeuse de la région.

Ürzen

Les ürzens, mi-humains mi-ours, sont des individus souvent bonhommes et joviaux ; mais extrêmement puissants. Beaucoup d'entre eux possèdent des griffes acérées au bout de leurs doigts, rendant leur poignées de mains légendaire dans tous les continents. Moins sujets à la marque que la moyenne, les individus non-marqués sont malgré tout capables de rivaliser en force avec certains chasseurs ; et ceux qui le sont deviennent fréquemment des chasseurs hors pair.

24.15. Géographie

Baronnies Steingrund

(Steingrund)

Contrées morcelées situées au nord de **Brundaär**

Brundaär

(Brundaär)

Le plus grand des continents de **Dräan**, qui héberge les **Baronnies Steingrund**, le **Royaume de Tréorst** et les **Anankar**.

Clans guerriers Anankar

(Anankar)

Terres nomades situées au sud de **Brundaär**

Empire YonSen

(YonSen)

Loin à l'ouest de **Brundaär**, cette petite île renferme parmi les **chasseur** les plus redoutables de **Dräan**.

Krâorst

Capitale et ville la plus importante du **Royaume de Tréorst**.

Noocratie Fangdräel

(Fangdraël)

Continent gigantesque au sud-ouest de **Æil** et nation d'une très rare quiétude.

Royaume de Tréorst

(Tréorst)

Royaume situé au centre de **Brundaär** sur lequel se concentre ce livre.

Guilde des Chasseurs

(Guilde)

Autorité suprême chargée de guider et gérer les **chasseurs** en **Tréorst**.

Monde de Dräan

(Dräan)

Le nom de la planète sur lesquels les chasseurs ont eu le malheur de naître.

Œil de Dräan

(Œil)

Île mythologique trônant au centre de l'océan abritant les calamités les plus puissantes.

Ordre des Gardiens de Tréran

(Ordre des Gardiens)

Armée royale de Tréorst, chargés de la protection de la capitale, Krâorst.

24.16. Termes d'artisanat



Unité de liée a la brasserie, represente la puissance de la préparation et doit etre consommée dans divers effets.



Coût

Le cout et la rareté sont interchangeables et representent la difficulté d'obtenir un ingrédient voir la section [Négociations](#), page 202.



Finition

Coût de la dernière étape d'artisanat, portant plusieurs noms (finitions, transmutation etc..) et dont le niveau, noté ⇌ dans les tableaux ne doit pas dépassé votre niveau de spécialité.



Maîtrise

Indicateur de Maîtrise nécessaire la manipulation d'un ingrédient. La spécialité éponyme sert donc à indiquer à quels ingrédients un chasseur à accès. Dans les tableaux elle est symbolisée par le symbole 𐀓

Aussi appelé

tier



Niveau d'artisanat

Indicateur de niveau d'artisanat. Le niveau d'artisanat d'une recette se calcule en sommant le niveau de chaque ingrédient. Une recette ne peut aboutir que si sa difficulté est inférieure ou égale au niveau d'artisanat du créateur ; et sert ainsi à déterminer ce qu'il lui est possible de faire.

Temps

Unité de temps d'artisanat, varie selon l'artisanat en question.

Toxicité

Unité de **toxines**, consommer un produit doté de cette valeur remplira la **jauge de toxines** d'autant de points.

24.17. Termes utilisés

Complexes

Désigne les éléments  et , en opposition aux éléments **Simple**s.

Copie en Sangressence

Il s'agit d'une copie identique d'un point de vue fonctionnel, cependant, à la discrétion du joueur et MJ, cette copie pourra prendre une apparence totalement différente. À moins que la capacité ne le précise autrement, une copie en sangressence ne peut copier des effets uniques ou réservés si la personne à l'origine de la copie ne pourrait pas elle-même utiliser la cible de la copie.

Élémentaire

Décrit les natures élémentaires, c'est à dire de tous les éléments simple , , , , , ,  et de tous les éléments complexes  et . En général utilisé pour parler de nature de dégâts ou de résistance. Une résistance élémentaire donne des résistance à toutes ces natures. voir la section **Dégâts élémentaires**, page 239

Hors de l'espace et du temps

Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénerez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Jauge

la  représente la capacité du chasseur à matérialiser sa **Sangressence**. Cette dernière se régénère entre chaque combat et peut être utilisée pour activer certaines techniques ayant un coût en () associé.

Maître de Jeu

(MJ)

Désigne la personne qui, la première, a voulu proposer du jeu de rôle à ses amis et n'a plus jamais pu se défaire de la responsabilité d'organiser et créer les parties.

Physique

Décrit les natures non élémentaires, c'est à dire ✂, ✂ et ✂. En général utilisé pour parler de nature de dégâts ou de résistance. Une résistance physique donne des résistance à ces trois natures. voir la section [Dégâts physiques](#), page 239



Sang

Sangressence absorbée après une chasse

Simple

Désigne les éléments 🔥, ⚡, 🌿, 🏔, 🌊, ⚡, 💧 et 🌪. En opposition aux éléments [Complexess](#).



Torque

Le Torque est la capacité d'imposer sa volonté sur le monde physique. Pour plus de détails, se référer à la section [Torque](#).

Accès

(Physique) Désigne une localisation que votre position et votre prise vous permettent physiquement d'atteindre et de frapper. Une localisation située tout juste à la limite de cet accès peut être attaquée avec un malus de -1 à -3 au seuil, à l'appréciation du MJ. Une localisation à laquelle vous n'avez aucunement accès ne peut pas être attaquée.

Accès

(Élémentaire) Désigne un élément que le chasseur ou la créature peut utiliser pour infuser sa [Sangressence](#). À moins que les règles ne le stipulent expressément (par exemple, élément de votre choix, élément [Simple](#) ou [Complexes](#)), vous ne pouvez choisir que des éléments auxquels vous avez accès lors de l'utilisation de vos techniques et effets élémentaires. voir la section [Dégâts élémentaires](#), page 239

Aire d'effet

Propriété d'une attaque qui ne peut pas être évitée sur place. Une esquive ordinaire et le fait de se jeter à terre ne permettent pas de l'éviter : la réponse doit être un repositionnement dont le déplacement sort entièrement de la zone de l'attaque. Si cette sortie est impossible avec le déplacement disponible, l'attaque ne peut pas être évitée de cette manière. voir la section [Attaques à aire d'effet](#), page 229.



Anti-matériel

Si une attaque dispose de la capacité anti-matériel, celle-ci fera aussi perdre autant de points d'intégrité à la zone touchée de l'armure que sa valeur d'anti-matériel quels que soient les dégâts infligés par l'attaque

Arracher

Arracher (une arme ou un objet) ayant été [planté](#) consiste à effectuer des actions visant à l'enlever. Le jet d'arrachement est fait sous 🌀 (★★) de base et peut être augmenté selon le type d'armement ou la technique utilisée.

Aérien

Qui est dans les airs, un joueur est considéré comme aérien tant qu'il est dans les airs. Une attaque est aérienne tant qu'elle a été commencée ou qu'elle comporte un mouvement vertical amenant le joueur à être dans les airs.



Brise-armure

Lorsqu'une attaque touche, si elle n'est pas parée et dépasse la valeur de protection de l'armure (avant application de toutes les résistances et faiblesses), celle-ci pourra lui infliger autant de points de perte d'intégrité qu'elle n'en a dépassé l'armure, jusqu'à un maximum égal à sa valeur de brise armure

Canalisation

Suite d'actions consécutives, pouvant se poursuivre sur plusieurs tours, investies avant le lancement d'une attaque ou d'une technique. La canalisation est un coût additionnel : rendre l'attaque ou la technique gratuite ne l'annule pas. Si le personnage utilise une autre action ou subit des dégâts avant de l'achever, la canalisation est interrompue et les actions déjà investies ne sont pas remboursées. Les coûts nécessaires au lancement de l'attaque ou de la technique ne sont cependant pas dépensés, puisque celui-ci n'a pas lieu.

Au contact

Un combattant, créature ou chasseur, est dit *au contact* avec une cible lorsqu'il touche directement cette dernière.

Effet de régénération

Un **effet périodique** qui accorde une ou plusieurs ressources, par exemple des points de vie, de fatigue ou de **Jauge**, à chacun de ses déclenchements. Un soin ou un gain de ressources appliqué une seule fois n'est pas un effet de régénération.

Effet périodique

Effet dont les conséquences se répètent à l'intervalle ou au déclencheur indiqué, par exemple au début ou à la fin de chaque tour. Chaque répétition constitue un déclenchement de cet effet. Un effet possédant plusieurs marques reste un seul effet périodique : il se déclenche une seule fois à chaque intervalle et calcule alors ses conséquences à partir du nombre de marques, sauf indication explicite contraire.

Facilement accessible

Objet placé dans un emplacement d'accès rapide approprié. Une potion peut être sortie gratuitement de son emplacement de potion et une arme dégainée gratuitement de son fourreau d'accès rapide. Le nombre d'objets pouvant être placés ainsi est limité voir la section **Emplacements d'accès rapide**, page 224.

Fatigue

La fatigue est la ressource, qui peut être utilisée pour activer certaines techniques, renforcer une attaque ou parade, ou lors d'actions à très haut niveau d'adrénaline. Elle représente aussi à quel point le personnage ou la créature est proche de l'épuisement total. voir la section **Fatigue**, page 249.

Hors du combat

Vous êtes hors du combat lorsque ni vous ni votre adversaire ne pourriez vous atteindre d'une attaque en consacrant un tour entier à essayer ou lorsque l'un et l'autre ayez renoncé au combat. Cette notion est distincte de la détection, bien que les deux coïncident souvent voir la section [Sortir de combat](#), page 233.

Ininterrupible

Qualifie une action à laquelle aucune **réaction** ne peut répondre. Une fois déclarée, cette action se résout sans ouvrir de nouvelle **réponse**. Les événements qui ne sont pas des actions peuvent ne pas pouvoir être interrompus, mais ne sont pas qualifiés d'ininterrupibles. voir la section [Fractions d'instant](#), page 232.

Inpénétrable

Noté Inpénétrable (X), indique une armure insensible à tous les effets de . Lorsqu'une localisation voit son intégrité descendre en dessous de cette valeur, cette dernière perd son trait inpénétrable.



Intégrité

Représente la durabilité d'une armure ou protection, tant que cet équipement ou objet possède au moins un point d'intégrité, toute la protection est retirée des dégâts subits.

Par surprise

Une attaque est portée par surprise lorsque sa cible ne s'attend raisonnablement pas à être attaquée à cet instant ou depuis cette position. C'est presque toujours le cas de la première attaque d'un combat si son auteur n'a pas été repéré. Une attaque portée depuis une position dissimulée peut également surprendre sa cible, mais la discrétion ne le garantit pas : le MJ peut décider qu'un adversaire averti anticipe l'attaque, notamment lorsqu'il a déjà subi plusieurs fois la même manœuvre au cours du combat. La huitième attaque portée depuis les mêmes ténèbres n'est pas nécessairement encore une surprise.



Perce-armure

Perce Armure (X), inflige X points de dégâts directement aux points de vie d'une cible, en ignorant complètement son armure. Si la localisation affectée possède le trait **inpénétrable**, cet effet est ignoré à la place.

Perte naturelle d'une altération d'état

Une altération est dite perdue naturellement lorsqu'elle est annulée suite à l'un des jets de résistance à l'altération lors de n'importe quel tour suivant son application.

Planter

Planter un objet est une altération tierce voir la section [Altérations Tierces](#), page 244, elle nécessite en général un jet de compétence ou de tir si elle cible une créature ne se prêtant pas au jeu. Cet objet peut être **arraché** par la cible lors de son tour.

Point faible

Représente une faille dans les défenses de la créature, cette zone, créée par des attaques répétées des chasseurs possède initialement la même valeur d'intégrité que le reste de l'armure, puis, au fur et à mesure d'attaques ciblées, se voit réduite à néant créant une zone dans l'armure ou cette dernière n'offre plus aucune protection.

À portée

Un combattant, créature ou chasseur est dit *à portée* lorsqu'il est situé dans une distance inférieure à la portée de son arme couramment équipée (ses poings si le chasseur ou la créature est désarmé-e) plus un demi déplacement. La portée correspond à la distance à laquelle le chasseur pourrait porter une attaque.

Bout portant

Dénomination réservée au tir, correspond à une distance inférieure à deux mètres

Courte portée

Dénomination réservée au tir, correspond à la moitié de la portée indiquée sur l'arme.

Portée extrême

Dénomination réservée au tir, correspond au triple de la portée indiquée sur l'arme.

Longue portée

Dénomination réservée au tir, correspond au double de la portée indiquée sur l'arme.

Principale

(*Caractéristique*) Désigne l'une des caractéristiques principales physique: Force, Agilité, Perception, Charisme ou mentale: Intelligence, Volonté, Phyché et Chance. voir la section Caractéristiques principales.



Protection

Quantité de dégâts mitigée par cet équipement ou protection, tant qu'il lui reste au moins un point d'intégrité.

À proximité

Un combattant, créature ou chasseur est dit *à proximité* lorsqu'il est situé à une distance inférieure à sa distance de demi-déplacement.

Préchargée

Cette arme peut être rechargée avant le combat et conserve son chargement tant qu'elle n'est pas utilisée. Elle peut donc être rangée puis dégainée chargée et effectuer sa première attaque sans rechargement préalable. Une fois son chargement consommé, son **rechargement** s'applique normalement.



Précision

Noté sous la forme de bonus (+) ou malus (-), à ajouter au seuil de toutes les attaques portées.



Rechargement

Dénote d'un temps en actions qui doit être dépensé entre chaque attaque pour recharger l'arme et pouvoir l'utiliser de nouveau. Une arme possédant un rechargement est normalement rangée et dégainée sans projectile engagé : elle doit donc être rechargée avant sa première attaque après avoir été dégainée.

Réaction

Action pouvant interrompre la narration et être effectuée hors du tour de son utilisateur lorsqu'une **réponse** est ouverte, ou à la fin d'un tour. Sauf indication contraire, elle reste limitée aux actions permises pendant une réponse. Une réaction autorisant explicitement une attaque permet d'y employer une **action offensive** ; cette attaque est prioritaire et se résout avant l'action initiale. voir la section **Réactions**, page 231.

Réponse

Fenêtre ouverte par une action susceptible de recevoir une réponse. Une attaque ciblée l'ouvre pour sa cible ; une attaque de zone l'ouvre pour chaque combattant exposé, selon les défenses autorisées par son profil. Une **action neutre**, une **action défensive** ou une **action de mouvement** employée pour un repositionnement peuvent y être utilisées. Une **action offensive** exige une réaction autorisant explicitement une attaque. Les réponses sont résolues avant l'action initiale. Les dégâts et autres états de fait ne génèrent pas de réponse. voir la section **Réponses**, page 231.

Réussite partielle

Principalement utilisé lors de jets défensifs, une réussite partielle signifie que le jet en question a obtenu au moins une réussite, mais tout de même moins de réussites que celui auquel il s'oppose.

Réussite totale

Principalement utilisé lors de jets défensifs, une réussite totale signifie que le jet en question a obtenu autant de réussites ou plus que celui auquel il s'oppose.



Réussites maximum

Nombres de réussites maximum possible à infliger avec une arme ou une technique une fois les réussites défensives prises en compte.

Sacrifice

Lorsqu'une capacité vous demande de sacrifier une ressource, vous devez vous déposséder de ladite ressource et en diminuer son total d'autant de points. Si vous ne possédez pas assez de points dans ladite ressource, cette capacité échoue et ne se résout pas. Cette perte de ressource ne peut être diminuée ou prévenue par une capacité.

Secondaire

(*Caractéristique*) Désigne toutes les caractéristiques dérivées des caractéristiques principales. Cette liste inclue (mais n'est pas limitée à) Torque, Vitesse, Vitesse aérienne, Saut hauteur, Saut longueur, Actions, ⚡, jauge de toxines et satiété. voir la section Caractéristiques secondaires.

Zone de combat

La zone de combat comprend les positions où un adversaire pourrait raisonnablement vous atteindre avec un mouvement et une attaque. Les distances, les attaques disponibles, le terrain, les couverts et la dissimulation peuvent chacun en modifier les limites voir la section **Sortir de combat**, page 233.

Élément naturel

Élément intrinsèquement associé à une créature et explicitement indiqué dans son profil. Il s'agit généralement d'un élément auquel elle a **accès** et qui représente sa nature, son anatomie ou ses pouvoirs. La plupart des créatures possèdent un seul élément naturel, d'autres peuvent en posséder plusieurs et de rares créatures n'en possèdent aucun.

24.18. Types d'altérations

Altération mentale

Catégorie regroupant les altérations qui affectent l'esprit, les émotions ou la perception de leur cible. Elles sont généralement résistées avec la Volonté.

Altération à marques

Catégorie d'altérations spéciales qui accumulent des marques jusqu'au maximum indiqué par chacune. Leur difficulté de résistance ne peut jamais être augmentée ou diminuée. Une altération à marques n'est résistée que lors de l'application de sa première marque. Tant qu'au moins une marque est présente, l'altération ne peut plus être perdue naturellement : ses marques doivent arriver au terme de leur durée. Les pouvoirs, objets et autres effets spéciaux peuvent toujours retirer des marques ou mettre fin à l'altération. (Une **Marque cumulative** rejoint une réserve commune : en gagner une augmente le total et réinitialise la durée de l'ensemble, comme pour **Poison**. Les **Marques individuelles** coexistent séparément et possèdent chacune leur propre durée, comme celles de **Saignement** ou **Régénération**.)

Capacité de Contrôle

Abréviation, signalant n'importe quelle forme d'altération ou incapacitation. Par exemple **Concussif** ou un **Sonné** sont des formes de **C.C.** .

Marque cumulative

Marque d'altération rejoignant une réserve commune. En gagner une nouvelle augmente le total de marques et réinitialise la durée de l'ensemble.

Marque individuelle

Marque d'altération possédant sa propre durée, indépendamment des autres marques du même type. En gagner une nouvelle ajoute une marque distincte sans réinitialiser la durée de celles qui sont déjà présentes.

Rage

Catégorie regroupant la Rage et ses variantes. Un effet qui interagit avec une altération de ce type s'applique à n'importe laquelle d'entre elles.

État

Catégorie regroupant les altérations qui décrivent un état d'être. Ces altérations ne peuvent pas être résistées.

24.19. Types de dégâts



Existence

Dégâts absolus, ces dégâts ignorent toute forme de résistance, ces attaques ne peuvent être parées ou esquivées sans utiliser un pouvoir de tiers équivalent à celui de l'attaque. Toutes les attaques d'existence sont associées à l'altération **Seuil de l'inexistence**. Si une capacité venait à copier l'élément d'une attaque d'Existence, elle inflige des dégâts purs à la place



Neutre

Type de dégâts **Physique** « faible », comptant pour l'élément physique auquel la cible est la plus résistante.



Pur

Type de dégâts ignorant toute forme de réduction (protection, résistances, etc.)



Transcendental

Type de dégâts transcendant la réalité, ces dégâts ne peuvent être mitigés que par des techniques de tiers égal ou supérieur à celui de la technique les ayant infligés.

24.20. Écoles : Bidouilleur



Vestige

Ressource possédant un type spécial — alchimique, artificiel ou monstrueux — que le Bidouilleur acquiert et dépense pour utiliser de nombreuses techniques. Pour chaque vestige particulier, vous pouvez posséder un nombre d'instances maximum égal à votre niveau dans la classe Bidouilleur. Les objets générés par la **Sangressence** ne produisent aucun vestige, sauf si la règle ou l'effet qui les crée l'autorise explicitement.

Besace

Principal moyen utilisé par un chasseur pour transporter ses affaires. Sa forme est libre : sac favori, sacoche banane, paquetage, simple toile serrée par une corde ou tout autre contenant remplissant la même fonction. Sauf indication contraire, choisir sa forme ne modifie ni sa capacité, ni son encombrement, ni la protection qu'elle offre à son contenu.

24.21. Écoles : Sangremage



Coût alternatif: Sang immaculé. Représente le sang d'un allié ; révééré avec tendresse.



Coût alternatif: Sang Bestial. Représente le sang d'un ennemi ; obtenu avec violence.



Coût alternatif: Sang Honni. Représente le sang du Sangremage ; maudit par son existence impie.

Aethéré

Les techniques Aethérées Aethéré ne comportent pas de coût direct ; elles requièrent l'usage d'un coût alternatif qui permet leur utilisation.

Ravage

Coût additionnel. Vous pouvez payer X en tant que coût supplémentaire ; si vous faites ainsi, vous bénéficiez de l'effet associé à ce coût.

Sangremagique

Désigne une attaque à distance dont la portée est fixée à six fois votre score de volonté et possède les mêmes modificateurs qu'une attaque standard à distance, cette attaque n'utilise aucune compétence et spécialité, vous n'avez pas de limite maximum au nombre de dés que vous pouvez lancer. Cette attaque est élémentaire d'un l'élément auquel vous avez **accès** et utilise votre **réserve** de Psyché comme **réserve active**. (Lorsque vous effectuez une attaque Sangremagique, vous ne pouvez lancer que vos dés de Psyché, et vous devez avoir déclaré la Psyché comme **réserve active** en début de tour.).

Tribut

Coût alternatif. Vous pouvez payer X plutôt que le coût en jauge de la technique pour l'utiliser.

RAVENOUS

AVIS PROVISoire DE LICENCE ORC

Copyright © Dandaedre · Tous droits réservés sauf indication contraire.

Statut du développement. Ravenous est en cours de développement et n'est pas encore publié sous l'Open RPG Creative License (ORC). Le présent avis expose le modèle de licence envisagé pour le projet ; il ne constitue pas une offre de placer le contenu actuel du dépôt ou ses versions de développement sous licence ORC.

Avertissement relatif à la traduction. Cette traduction de la terminologie juridique a été réalisée par des personnes qui ne sont pas juristes. Elle est fournie uniquement pour faciliter la lecture. La version anglaise est la seule version juridiquement contraignante et prévaut en cas de divergence.

Contenu destiné à la licence ORC

Lors de la publication officielle, le contenu fonctionnel du jeu a vocation à constituer du Contenu sous licence. Cela devrait notamment comprendre les règles et procédures, les mécaniques et systèmes, les caractéristiques des personnages, les classes, aptitudes et techniques, les propriétés mécaniques de l'équipement, les profils de créatures, les systèmes d'artisanat et de progression, ainsi que tout autre contenu fonctionnel du jeu.

Son périmètre exact sera défini dans l'Avis ORC accompagnant la publication officielle. D'ici là, aucun contenu ne doit être considéré comme du Contenu sous licence sauf s'il est explicitement désigné comme tel.

Contenu réservé

Sauf indication contraire, les éléments suivants ont vocation à demeurer du Contenu réservé : le nom Ravenous, ses logos et signes distinctifs ; l'univers, son histoire et ses personnages ; les récits et intrigues ; les lieux, organisations et noms propres distinctifs ; les illustrations et cartes ; la conception graphique, la mise en page et l'identité visuelle. L'Avis ORC final précisera la désignation exacte du Contenu réservé.

Illustrations et contenu de tiers

Sauf indication contraire, les illustrations, photographies et autres ressources visuelles des versions de développement sont provisoires. Elles demeurent la propriété de leurs auteurs et ayants droit respectifs. Leur inclusion n'accorde aucun droit de les reproduire, redistribuer, modifier, publier, vendre ou utiliser de quelque autre manière, et ne les place pas sous licence ORC.

Tout autre contenu temporaire ou provenant de tiers reste soumis aux droits d'auteur, marques et licences qui lui sont propres. Le présent avis ne replace sous aucune licence un contenu pour lequel le projet ne détient pas les droits nécessaires.

Code source et versions de développement

Les logiciels, scripts et outils de compilation ne sont pas automatiquement couverts par la licence ORC envisagée pour le système de jeu. Ils relèvent des avis distincts qui les accompagnent ou, à défaut, demeurent soumis à l'avis de droit d'auteur ci-dessus.

Les versions de développement peuvent contenir des éléments incomplets, expérimentaux ou temporaires qui ne feront pas partie de l'œuvre finale placée sous licence.

L'avis complet du projet est fourni dans le fichier LICENCE-ORC.md de la distribution source. Informations et texte officiels de la licence ORC : paizo.com/orclicense